VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 9
JUILLET-AOUT 1996
39 FF - 285 FB

CULLODEN 1746
Les Français en arrière-garde

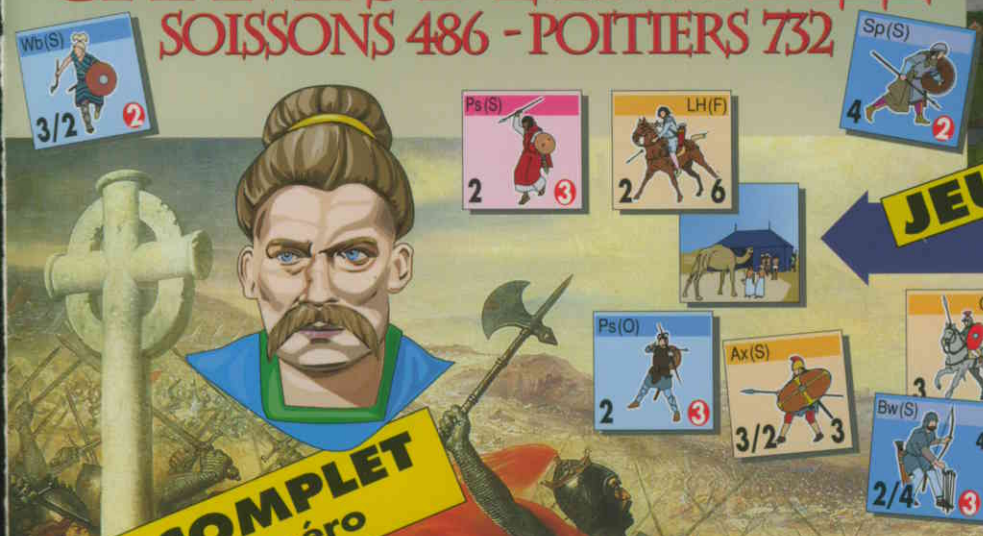
JEU FIGURINES

DBR
La nouvelle règle Renaissance

JEU VIDEO

STEEL PANTHERS
La campagne du Pacifique

CHAMPS DE BATAILLE
SOISSONS 486 - POITIERS 732



JEU HEXAGONES

FRIEDLAND
Le triomphe des Aigles

JEU COMPLET
dans ce numéro

M 3360 - 9 - 39,00 F-RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

JUILLET AOUT 1996 N°9

EVENEMENT
La coupe d'Europe, le rendez-vous de l'élite — 4

CALENDRIER
Tous les tournois, toutes les manifestations — 7

REGLES SCENARIO
De Bellis Renationis
La règle Renaissance de WRG — 8

SCENARIO
Advanced Squad Leader
Front de l'Est, 1942 — 14

ANALYSE
Friedland
Le triomphe des Aigles — 16

COUP DE MAIN
Peintre aux armées
La peinture du 15 mm — 18

ART DE LA GUERRE
La guerre du Viêtnam
La stratégie militaire américaine — 20

CAMPAGNES
Soissons et Poitiers
Deux batailles qui ont fait la France — 26

SCENARIO
Culloden, 1746
Les Français en arrière-garde — 36

AIDE DE JEU
Ecole de guerre
Le maniement des figurines — 40

EXTENSION
La croisade s'amuse
Règles pour The Last Crusade — 42

NOUVEAU !
La bibliothèque stratégique, toute l'actualité littéraire — 43

NOUVEAU !
Jeux sur carte, toutes les nouveautés — 44

ANALYSE
Steel Panthers
La campagne du Pacifique — 48

NOUVEAU !
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton — 50

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures — 53

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

CHAMPS DE BATAILLE : Soissons et Poitiers *(au dos de la carte)* — 27
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 30 et 31, font partie intégrante de *VaeVictis*)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef adjoint : Théophile Monnier.
Rédacteur graphiste : Stéphane Balle.
Rédaction : Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Pierre Villaume, Jean-Louis Viau.

Principaux collaborateurs : Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Marcello Kramer, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Eric Oger, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Nicolas Stratigos, Walter Vejdovsky.

Publicité : Stéphane Marignac.
Abonnements, rédaction, publicité :
Histoire & Collections,
Nouvelle adresse
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : (1) 40.21.18.20. **Nouveau fax. : (1) 47.00.51.11**
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 47.00. 68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 87.63.96.69.
VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER

● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Massenet 28, B-1190 Bruxelles. Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.

Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7100.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1996. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

Le nouveau défi de *VaeVictis*

Une fois encore, ce numéro de *VaeVictis* représente une étape ambitieuse pour le jeu d'histoire en France. En effet, comme vous allez le découvrir, *Champs de bataille*, jeu en encart de ce numéro, est plus qu'un simple jeu, c'est un système complet pour les batailles antiques-médiévales et qui, nous l'espérons, fournira une base solide pour de multiples développements.

Tout d'abord, plus que nos jeux précédents, *Champs de bataille* a été conçu dans une optique de championnats et de tournois de jeu d'histoire. Comme *DBM*, la règle pour figurines dont ce jeu est l'adaptation, *Champs de bataille* utilise un système de budget pour constituer les armées, à partir de listes d'armées extrêmement bien documentées et qui sont déjà pratiquées depuis plusieurs années par les joueurs avec figurines. L'organisation de tournois entre clubs dynamise ainsi depuis bien longtemps la pratique du jeu avec figurines; avec *Champs de bataille*, un outil de rencontre, bien rôdé et sur une période de phare, est enfin proposé à tous les joueurs sur carte.

Le système de création d'armées, à partir d'un budget déterminé, offre ainsi très clairement la meilleure solution pour organiser des championnats équilibrés. Les joueurs peuvent dès lors adapter leur armée, selon les contraintes historiques de chaque liste, à leur tactique préférée, à leur manière de jouer... ou aux types d'adversaires qu'ils pensent rencontrer. Dans ce numéro, nous vous proposons six armées différentes, sur le thème des Ages sombres; cette base permet déjà d'organiser de nombreuses batailles. De plus, les lecteurs qui disposent des listes d'armées WRG (éditeur de *DBM*) pourront facilement utiliser les pions de ce numéro pour de nombreuses autres armées. Grâce à cette base, les nombreux clubs qui pratiquent le jeu sur carte en France — ils sont de plus en plus nombreux — pourront facilement organiser des championnats internes ou inter-clubs, des coupes locales, etc. Il est d'ailleurs très probable que le championnat de France 1996 sur déroule sur *Champs de bataille*.

Et ce n'est que le début !

Bien évidemment, et c'est le second défi de ce projet, *Champs de bataille* fera l'objet d'extensions régulières, avec de nouvelles planches de pions, des éléments de terrains à découper, des scénarios, des listes d'armées simplifiées, etc. Dès le prochain numéro, nous vous proposerons ainsi des scénarios pour utiliser les armées byzantine et perse sassanide (les deux batailles de ce numéro 9 utilisent les quatre autres nationalités de la planche) et, dans environ un an, nous ferons paraître un nouvel encart complet. Le thème de cet encart n'est pas encore déterminé, nous hésitons en effet entre la Haute Antiquité (armées égyptienne, assyrienne, hittite, etc.) ou la période hellénistique (Alexandre le Grand, guerres puniques, etc.). Ecrivez-nous et participez à ce choix !

Mais, avant de parler de championnats et de futures extensions, encore faut-il jouer le jeu ! *Champs de bataille* est à la fois une règle simple (pas de tables de combat, peu d'unités, mouvements linéaires) et très innovante (règles de débordement, mouvement de groupe, etc.). Nous encourageons donc les lecteurs à effectuer quelques parties après une rapide lecture des règles (ce qui est tout à fait faisable) avant de s'intéresser plus en détails aux subtilités de mouvement et de combat. Quant à la qualité de la simulation, la réussite de *DBM* pour la figurine montre l'énorme potentiel ludique de ce système... Le spectacle de ces splendides pions, déployés face à face en lignes régulières, prêts à s'élancer selon ces règles simples et élégantes, enthousiasmera, nous en sommes certains, tous les joueurs. Alors, à vous de jouer et *VaeVictis* !

Théophile MONNIER

POUR PROTEGER VOS ARRIERES !
des reliures *VaeVictis* sont disponibles pour 99 F franco.
Tarif spécial abonnés : 89 F franco.
(Voir bulletin d'abonnement)

En partie basse de couverture :
La bataille de Poitiers, vu selon le style académique des peintres du XIX^e siècle. Si le caractère épique — voire symbolique — de cette bataille est bien rendu, le déroulement du combat et les armes des guerriers n'a évidemment rien de plausible. Mais finalement, dans toute cette furie, le seul détail décevant n'est-il pas l'absence d'une masse d'arme pour Charles Martel ? (*La bataille de Poitiers*, tableau de Charles Steuben, réunion des musées nationaux)

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

EN ROUTE POUR UNE SECONDE ANNEE...

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : (1) 40. 21. 18. 20 – Fax : 47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^os (à partir du **N° 10**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**
● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ..... 39 F chaque
● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco ..... F**
(Tarif spécial abonnés), **89 F pièce franco ..... F**
● **Ci-joint mon règlement de ..... FF**
par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**
❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
expirant en |_|_| |_|_| *mois année* **Signature :**
Nom..... Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Ville ..... Code Postal .....
S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

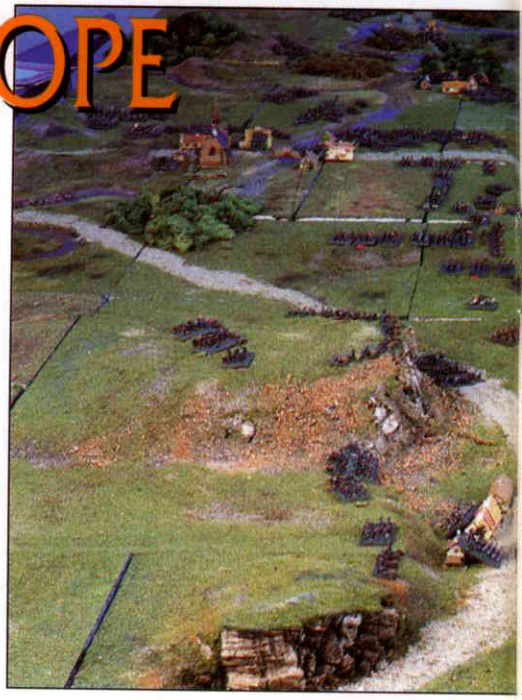
VOTRE PETITE ANNONCE
● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de 150 F, annonce encadrée)

50 F *la petite annonce si vous n'êtes pas abonné*

XI[e] COUPE D'EUROPE

L'élite au complet



LA grande « messe » de la figurines a plus que tenu ses promesses, les 4 et 5 mai derniers à Paris. Près de 120 joueurs, venus de toute l'Europe, se sont en effet retrouvés pour ce trophée très prestigieux.

Par Théophile MONNIER
Photos Olivier Saint Lot

L'élite des joueurs français, mais aussi européens, s'était déplacée pour concourir sur les quatre règles proposées. Avec près de 80 joueurs répartis en deux poules (antique et médiévale), *DBM* s'affirme nettement comme la règle la plus pratiquée sur ces périodes, éclipsant la WRG 7[e] qui rassemblait tout juste le dixième de participants. La période Renaissance était à l'honneur, avec un beau plateau WRG 2[e]; il faut d'ailleurs noter que les organisateurs ont déjà prévu, pour l'année prochaine, deux compétitions sur cette période,

Ci-contre.
La démonstration Wargames Foundry sur la guerre des Sikhs était, au vue de la qualité des figurines et de la peinture, une pure merveille.
(Figurines Wargames Foundry peintes par Paul Trickett et Dean Whitehouse)

WRG 7[e]

Le tournoi *WRG 7[e]* a connu, cette année, une affluence bien moins importante que lors des éditions précédentes, aucun joueur anglais, par exemple, ne s'étant inscrit dans cette poule. En Angleterre comme en France, *DBM* est maintenant devenue la principale règle de compétition antique-médiévale.

1. Luis del Cerro
2. Eric Versleijen
3. Jean-Yves Cassas

Renaissance WRG 2[e]

Le tournoi Renaissance *WRG 2[e]* rassemblait un beau plateau, les meilleurs joueurs français et étrangers se disputant le titre. Certaines discussions épiques sur des points de règles litigieux ont d'ailleurs animé les dernières parties, nécessitant des arbitres une grande maîtrise diplomatique !

1. Patrick Maubans
2. Lance FLint
3. Clive McLeod
4. Tom Hutchinson
5. Tim Wickens

Félicitations au gagnant, qui sauve l'honneur de la France face à la rude concurrence britannique.

DBM

Les organisateurs de la coupe d'Europe ont pris la sage décision de proposer deux poules pour le championnat *DBM* : l'une antique (livres de liste d'armées 1 et 2), l'autre médiévale (livres 3 et 4), les joueurs étant libre de choisir leur poule à l'inscription. Cette répartition permettait de bien gérer le nombre impressionnant d'inscrits mais présentait surtout l'avantage de donner leur chance à toutes les armées, un net décalage étant apparu entre les armées antiques et médiévales à *DBM*.

● DBM antique

La poule antique rassemblait le plus grand nombre de joueurs (44), avec une grande diversité d'armées. Jean-Philippe Imbach, notre estimé collaborateur, remporte la coupe d'Europe avec les honneurs, devançant largement ses suivants (comme quoi, *VaeVictis* est bien entouré !) La réputation des armées romaines n'est, en tout cas, pas usurpée.

1. Jean-Philippe Imbach (Romains Bas-Empire)
2. Dave Handley (Romains Bas-Empire)
3. Frédéric Namiech (Romains patriciens)
4. J. W. Boots (Diadoques)
5. Ian Pudney (Indiens du Gange)
6. Alain Bouniol (armée d'Alexandre)

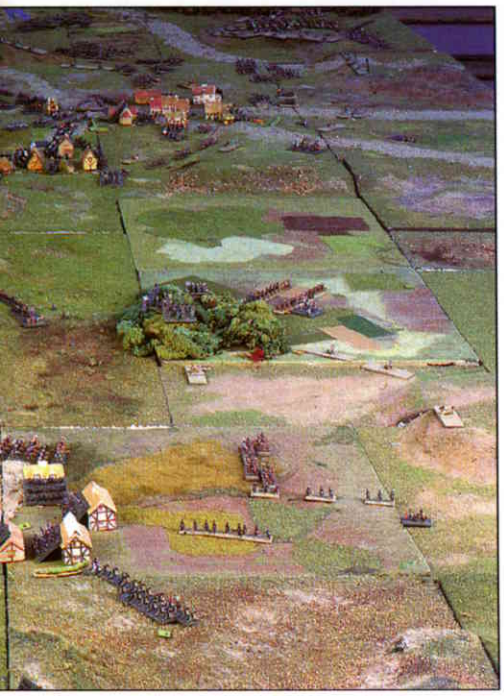
● DBM médiévale

Moins nombreuse (32 inscrits), la poule médiévale ne faisait pas moins l'objet d'une compétition acharnée. Deux écoles principales étaient représentées : les armées des steppes (archers et cavalerie) et les armées médiévales lourdes. Le classement montre clairement la prédominance des premières !

Enfin, la poule médiévale a été marquée par la supériorité des joueurs étrangers, qui font main basse sur les premières places et inscrivent sept joueurs sur les dix premiers ! Le premier français est cinquième et même une « pointure » comme Stéphane Brault doit se contenter de la 8[e] place. La Coupe d'Europe mérite bien sa réputation de tournoi d'élite ! Félicitations au vainqueur, Michael Bennet qui, bien qu'il soit Anglais, est tout de même sympathique.

1. Michael Bennett (Chinois yuan)
2. Russel Ball (Khorassaniens)
3. Bodo Kohl (Khorassaniens)
4. Neil Fox (Ottomans)
5. Frédéric Durand (Mongols)
6. Bruno Masson (Abassides).

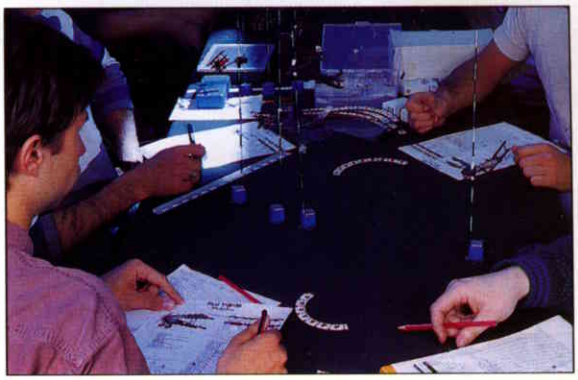
Les tables de la compétition *DBM*, en poule antique. Au premier plan, les Romains patriciens de Frédéric Namiech, arrivé troisième de la Coupe, sont aux prises avec l'armée chinoise de Graham Evans.



Ci-contre.
Comme l'année dernière, une très belle démonstration Empire au 1/300 était présentée, avec cette fois-ci la bataille de Lützen, le 2 mai 1813.

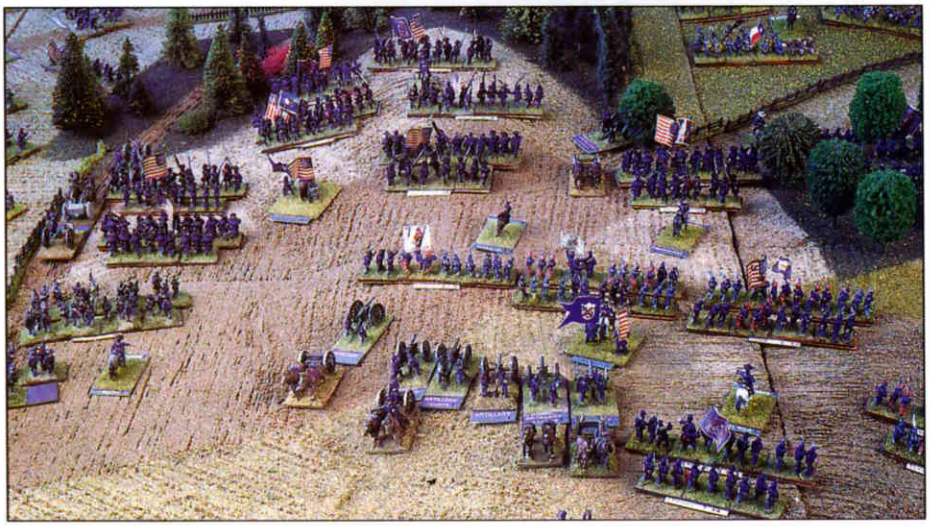
une avec la toute récente *DBR*, l'autre sur la « Gush ».

Enfin, sur le thème de l'Empire, un mini-tournoi se déroulait sur la règle *Newbury Fast play*, la plupart des joueurs s'étant probablement réservé pour le grand rassemblement Premier Empire de Vincennes, les 19 et 20 mai (un compte-rendu complet de la convention de Vincennes sera donné dans le prochain numéro de *VaeVictis*). Devant l'affluence grandissante, les organisateurs de cette coupe d'Europe avaient « poussé les murs », la compétition Empire par exemple se déroulant sur l'estrade de l'espace Reuilly.



Ci-dessus.
Sur la règle *Red Barons*, deux Fokker DR-1 font face à un Bristol F2B et un Spad XIII. Mis à part un avion Revell, ces appareils sont entièrement réalisés à la main par Thierry de Fredy, en bois et en papier.

Ci-dessous.
La partie nord de la bataille d'Antietam, par les Grandes compagnies de l'est parisien. (Figurines Essex, Old Glory et Polly Oliver peintes par Bruno Cettier, décor par André Abgralle).



L'un des intérêts de la coupe d'Europe est de présenter plusieurs stands de fabricants anglais de figurines, pour la plus grande joie des joueurs qui peuvent ainsi se constituer leurs armées aux tarifs « insulaires ». Wargames Foundry, Ellerburn Armies ou AB Figures avaient ainsi fait le voyage depuis les vertes terres d'Albion pour présenter leurs très beaux produits. De l'avis de ces fabricants, le marché du jeu avec figurines en France connaît actuellement un développement très intéressant, grâce enfin au soutien d'une revue professionnelle. Le spectacle de cette centaine de joueurs, absolument passionnés et concentrés sur leur partie, attestait d'ailleurs bien de ce véritable essor !

Newbury fastplay

Le mini-tournoi Empire sur la *Newbury fastplay* a été remportée, cette année, par Jean-Christophe Raguet, auteur de la règle *Premier Empire*, qui montre une nouvelle fois ici sa polyvalence sur le thème des guerres napoléoniennes.

1. Jean-Christophe Raguet
2. Français Adan
3. Eric Steier

La convention nationale de Vincennes

La grande manifestation organisée par la Fédération française de jeu d'histoire au château de Vincennes (94), les 18 et 19 mai, a été un véritable succès, dont l'ampleur a surpris les organisateurs eux-mêmes.

En effet, si du côté des compétiteurs, plus de 150 joueurs avec figurines se sont affrontés sur un large choix de règles, l'affluence du public — plus de 500 personnes — a constitué la plus grosse surprise du week-end. Il faut d'ailleurs remarquer qu'une proportion importante de ce public a déclaré avoir découvert le jeu d'histoire par *VaeVictis* et a profité de Vincennes pour encore mieux connaître ce loisir.

Dans le prochain numéro de *VaeVictis*, nous vous présenterons un compte-rendu complet de cet événement, avec tous les résultats des compétitions. ❐

Ci-contre.
La salle principale du tournoi de Vincennes. Un cadre somptueux ! Jean-Christophe Raguet (avec la cravate) peut se féliciter d'un beau succès.

Les démonstrations

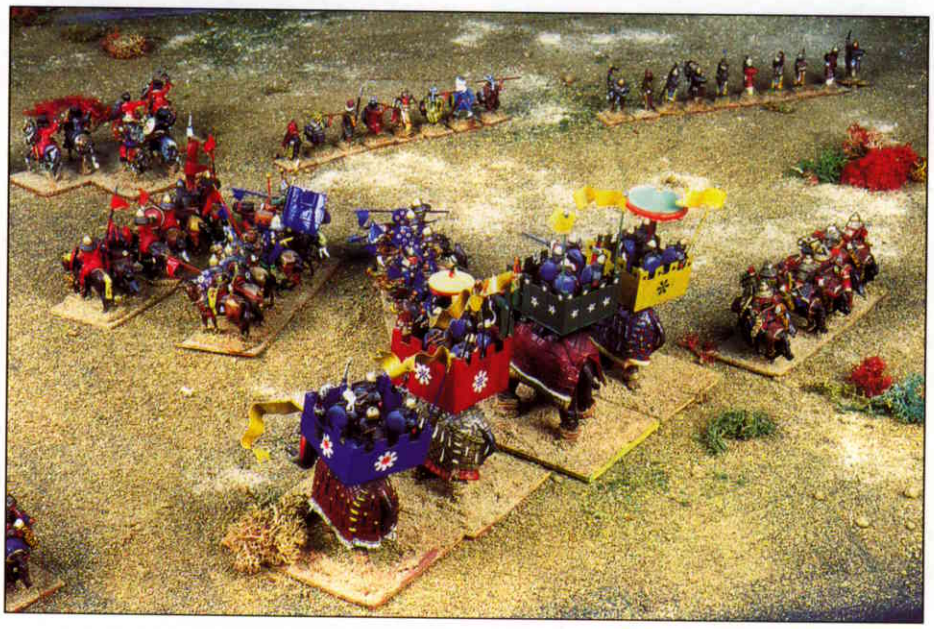
Wargames Foundry, fidèle à son habitude, présentait une sublime démonstration sur le thème des guerres sikhs, avec une bataille hypothétique sur la première guerre sikh, en 1845. L'East Indian Company Army faisait ainsi face à une redoutable armée sikh, formé d'unités régulières disciplinées mais aussi de fanatiques religieux Akali.

Pour accueillir les visiteurs à l'entrée de la coupe, les Grandes compagnies de l'Est parisien présentait une reconstitution de la bataille d'Antietam (Sharpsburg pour les Sudistes [1]), avec une intéressante adaptation des règles de la série *Civil War, Brigade* de The Gamers.

1. Les Sudistes donnent aux batailles le nom de la localité la plus proche, les Nordistes le nom du lieu géographique où se déroule la bataille (Antietam pour Antietam Creek), ce qui explique les différences d'intitulé pour les batailles de la guerre de Sécession.

Le 11e Salon des jeux
Sous le signe de l'exotisme

TOUJOURS aussi prosélytes, les membres de la Charge du 93 et des Grandes compagnies de l'Est parisien ont assuré avec talent l'animation jeu d'histoire au salon des jeux de la porte de Versailles, du 6 au 14 avril.



Les démonstrations de jeu avec figurines présentées à cette 11e édition du Salon du jeu étaient placées sous le thème de l'exotisme : antiquité égyptienne, invasions mongoles et conquêtes de Tamerlan !

En plus de ces grandes reconstitutions — qui ont forcé l'admiration des visiteurs —, ces deux clubs proposaient plusieurs autres activités, comme des parties d'initiation sur *DBA* ou *Ramsès*, et des démonstrations sur la Seconde guerre mondiale au 1/285 ou au 20 mm. Au stand Oriflam, le créateur d'*Opération Blast*, le jeu de cartes de stratégie contemporaine, enchaînait les parties de démonstration. Enfin, le stand *VaeVictis* proposait pour sa part des parties d'*Austerlitz*, sur une carte surdimensionnée. L'apparition du n° 8, le dernier samedi, entraîna d'ailleurs un siège en règle par des lecteurs impatients... La citadelle n'est tombée qu'après épuisement des stocks !

Trop rarement présentée lors de démonstrations, la Haute Antiquité faisait ici l'objet d'une reconstitution de la bataille d'Eltekeh (701 av. J.-C.). Une armée égyptienne coushite, venue à l'aide du royaume de Judée, fait face aux forces néo-assyriennes (successeurs de Sargon), en 15 mm sur *DBM*. Pour compenser la petitesse des figurines à cette échelle mais attirer néanmoins le public, les armées étaient réalisées en 600 points, avec quatre corps, ce qui donnait un bel effet de masse. Les volontaires n'ont pas manqué pour prendre la place de Pharaon !

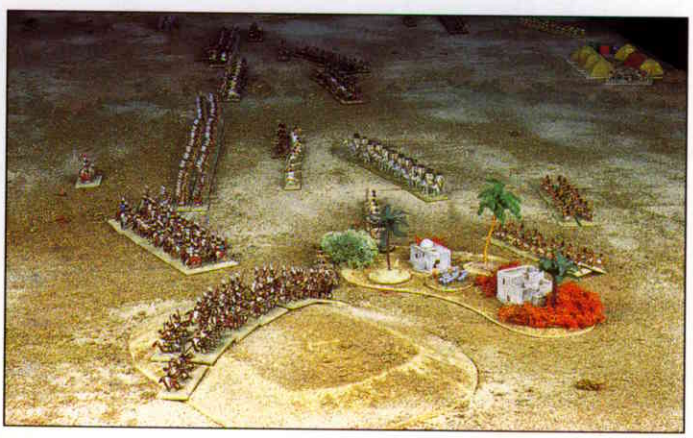
Fraîchement débarquée des navires, la cavalerie lourde mongole charge les lignes de samuraïs.
(Figurines de Mongols Alain Touller et Essex, peinture par Alain Tartary, figurines de Japonais Dixon, peinture par Jean-Jacques Chassaing)

De l'Egypte à Tamerlan

La démonstration la plus impressionnante du week-end simulait l'invasion mongole de 1281 au Japon. Une importante force mongole est parvenu à installer une tête de pont et avance à l'intérieur des terres. Historiquement, l'empire sino-mongol, dirigé à l'époque par Khubilaï Khan, tente une première invasion en 1274. Mal préparée, cette invasion n'aboutit pas et l'armée mongole, malgré une victoire, rembarque pour la Corée. En 1281, une armée bien plus importante est transportée vers le Japon. Mouillant au large, la flotte est alors détruite par un typhon, le légendaire *Kamikaze*. Organisée par la Charge du 93, sous la direction éclairée de Jean-Jacques Chassaing, grand spécialiste du Japon, cette reconstitution se déroulait au 25 mm, avec la règle *DBM*.

Enfin, toujours tournée vers l'Orient mais plus proche de nous, la dernière démonstration simulait la bataille d'Ankara, le 28 juillet 1402, qui voit triompher l'armée turco-mongole de Tamerlan contre les Ottomans de Bayézid Ier. Cette démonstration était jouée en 25 mm, sur la règle Renaissance *WRG* 2e. ❐

A la bataille d'Ankara, Tamerlan aligne une trentaine d'éléphants. A cette échelle, la peinture de ces mastodontes permet de présenter de très belles pièces, mais exige aussi une parfaite maîtrise !
(Peinture André Agbral principalement, avec Jean-Paul Frostin et Aurélien Roy)



Menace sur l'aile gauche ! Le corps de cavalerie néo-assyrien est en passe de tourner le flanc égyptien, qui n'a pas pu s'emparer de l'oasis. Le décor de désert installé pour cette bataille est très crédible.
(Figurines Chariot et Essex, décor et peinture par Bernard Briche)

Dans le numéro 1 de *VaeVictis*, nous avions présenté un château japonais du XVI^e siècle, réalisé par Jean-Jacques Chassaing. Cette magnifique pièce se complète maintenant d'un beau village.

Le calendrier des stratèges

● II^e tournoi de jeux d'histoire de Boulogne (92), les 29 et 30 juin

Organisé par le ludothèque de Boulogne et l'ACPW, ce tournoi se déroule sur plusieurs jeux sur carte : *Antietam*, *Bouvines*, *Arsouf*, *Kursk* et *Raphia*. Des initiations sur *Civil War* sont également proposées. Enfin, un tournoi *SPQR*, avec une formule de budget pour se constituer des armées, est également proposé. *SPQR - Champs de bataille*, notre cœur balance !

Rens. : Moï Fink, tél. : (1) 41 41 92 51. Pour *SPQR*, Christian Musetti, tél. : (1) 47 12 14 87.

Lieu : 624, rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt (métro Billancourt).

● Mondial de la figurine, les 5 et 7 juillet, à l'espace Branly, Paris VII^e

Rendez-vous mondial exceptionnel pour tous les amateurs de figurines de collection, le Mondial de la figurine sera également l'occasion de plusieurs démonstrations de jeu d'histoire avec figurines : le Jour J en 20 mm (le vendredi) et la bataille de Borodino 1812 en 15 mm (le week-end). La plupart des professionnels français de la figurine de jeu seront également présents, avec des stands de vente, ainsi que plusieurs clubs qui proposeront des initiations. Le Mondial est surtout une occasion unique pour découvrir les plus belles figurines de collection du monde, avec la présence des meilleurs peintres internationaux et un concours de très haut niveau.

Rens. : L'Amtrée, 34, rue du Colisée, 75008 Paris. Tél. : (1) 45 61 52 52. Fax. : (1) 45 61 96 42.

Lieu : espace Eiffel Branly, 55, quai Branly, Paris 7^e.

● Festival ludique international de Parthenay, du 6 au 21 juillet

Très important rendez-vous ludique en France, le FLIP accueille presque toutes les formes de jeu : jeux de réflexion et de société classiques, jeux de plateaux, jeux de rôles, jeux de simulation en tous genres et, bien sûr, jeux d'histoire. Le club de l'Ordalie se charge, avec talent, de l'animation de l'espace jeux de simulation. En matière de jeux d'histoire, ce club propose des parties d'initiation sur *DBA* et sur les jeux de *VaeVictis*, mais aussi de nombreux jeux surdimensionnés, toujours spectaculaires, comme *Les Ailes de la gloire* ou *Fief* et des parties de jeux avec figurines (*Command Decision*, *Charges*, *DBM*, *Les Aigles*, etc.). Un large choix d'activités !

Le FLIP est aussi un fantastique événement ludique, la ville entière de Parthenay se transformant en un vaste de terrain de jeux pour les petits comme les grands...

Contact Ordalie : Vincent Guy, 4, rue de la Rangonnière, 86600 Lusignan. Tél. : 49 43 66 28.

● Trophée du roi Théodore, les 17 et 18 août, à Bastia (Corse)

Un tournoi *DBM* en 400 points est organisé à Bastia, les 18 et 19 août, par l'association corse de simulation. La date limite d'inscription est fixée au 1^er août. Nos lecteurs en vacance à ces dates pourront ainsi conjuguer les plaisirs de l'île de beauté avec de saines activités ludiques.

Rens. : Storia, 6, rue Miot, 20200 Bastia. M. Lamberti, tél. : 95 32 84 58 (HB) ou M. Solinas, tél. : 95 31 33 42 (HB). Inscriptions : 50 FF.

● 3^e convention de jeux d'histoire de Levallois (92), les 19 et 20 octobre

Les Immortels de Paris-Ouest organisent, les 19 et 20 octobre, leur 3^e convention de jeux d'histoire, avec un ensemble de démonstrations et de tournois. Le programme détaillé de cette convention sera donné dans le prochain numéro de *VaeVictis*.

Rens. : Immortels de Paris-Ouest, 31, rue Kléber, 92300 Levallois.

Monsieur et Madame
CAMISOLE
14, rue Montbauron
78000 VERSAILLES
Tél : 39 20 97 96
• Jeux de rôles
• jeux de cartes
• Figurines
• Wargames
vous invitent !
au baptême de leur nouveau charmant bambin.
CAMISOLE
Ouverture Le 15 Juin
VANNES
11, rue Gustave Thomas de Closmadeuc
56000 VANNES

DE BELLIS RENATIONIS

La renaissance du jeu d'histoire

La formation « en redoute » des Tercios espagnols est l'une des plus spécifiques aux guerres de la Renaissance. Redoutable infanterie admirablement disciplinée, les Tercios seront presque invaincus jusqu'à la guerre de Trente ans.
(Photo Duncan Macfarlane, figurines Minifigs, peinture Michael et Alan Perry)

PRÉPAREZ votre arquebuse, couvrez-vous de votre morion, *VaeVictis* vous propose de découvrir *DBR*, la nouvelle règle WRG pour les batailles des XVI^e^ et XVII^e^ siècles.

Par Jean-Philippe IMBACH

La publication de *DBR* (*De Bellis Renationis*) était attendue avec curiosité et impatience par tous les joueurs, car la dernière production du Wargames Research Group (WRG) sur la Renaissance remonte à 1979, avec une règle écrite par George Gush.

L'héritage de *DBM*

La filiation de *DBR* avec *DBA/DBM* [1] est claire et la structure générale de la règle est directement inspirée de sa consœur « antique-médiévale » :

– les figurines sont soclées, en 15 mm, par éléments de 4 cm de front;

– les troupes sont regroupées en catégories, en fonction de leurs habitudes de combat globales et non en fonction de leur armement et de leur protection;

– il n'y a pas de système d'ordres écrits et le déplacement et le contrôle des troupes sont assujettis à un jet de dés qui détermine le nombre de points d'initiative — ou PIP — dont dispose le joueur pendant son tour de jeu. Ces points permettent d'effectuer des actions : mouvements stratégiques et tactiques, déploiement de colonne, etc.;

– les principes de combat (tir ou corps-à-corps) sont simples. Chaque élément possède un facteur de base, qui est modifié par la présence d'éventuel(s) rang(s) de support [2] et par des facteurs tactiques — « prise de flanc », « protégé par des fortifications », etc. Ensuite, chaque joueur lance un dé à six faces et ajoute le résultat à son facteur de combat modifié : plus un résultat est élevé, plus les chances de gagner sont importantes.

Malgré cette filiation, *DBR* n'est pas *DBM*. Plusieurs mécanismes particuliers permettent de bien traduire, comme on va le voir, les spécificités des combats de la Renaissance.

Des catégories propres à *DBR*

Commençons par un rapide survol des catégories de troupes (hormis celles navales, très similaires à *DBM*) :

● La cavalerie a été réorganisée en :

– *Lanciers* : cavalerie de choc, héritière de la chevalerie du Moyen Age (ex. : les gendarmes d'ordonnance);

– *Pistoliers* : cavalerie européenne « moderne », qui abandonne la lance au profit de pistolets et les décharge juste avant le corps-à-corps (ex. : les cuirassiers) ou bien privilégie le feu roulant à l'aide de la caracole (ex. : les reîtres);

– *Sipahis* : cavalerie orientale ou d'Europe de l'Est en cotte de mailles;

– *Cavaliers légers* : cavalerie de harcèlement, y compris les argoulets et autres carabins armés d'arquebuses;

– *Chameliers*.

● Pour l'infanterie, les habitués de *DBM* retrouveront les *Piquiers*, *Lames* (hallebardiers, etc.), *Archers*, *Guerriers*, *Tirailleurs* et *Hordes*. Deux grandes nouveautés font leur apparition :

– *Tireurs* : arquebusiers et mousquetaires;

– *Dragons* : cette infanterie montée et polyvalente a droit à un soclage particulier; chaque élément (de 4 cm sur 4 en 15 mm) comporte une première ligne de trois tireurs (démontés), suivie d'un piquet s'occupant des chevaux.

● Enfin, un nouveau type de troupes fait son apparition : le « train ». Il comprend l'*Artillerie* (à poudre !), les *Engins*, les *Eléphants*, les *Bagages* et une classe inédite, les *Pontonniers*, pour construire ou détruire des pontons.

Si la notion de troupes irrégulières disparaît, par contre, chaque catégorie comporte toujours des classes : supérieure (S), ordinaire (O), inférieure (I), rapide (F) et (X). Cette dernière correspond à un comportement erratique : suivant le résultat du dé, le joueur peut recevoir un bonus (+ 1) ou un malus (– 2) supplémentaire au combat. Précisons que le second cas a plus de chance de se produire que le premier, ce qui reflète l'utilisation d'armes aux

effets complètement aléatoires, comme les fusées et les brûlots.

Des « unités » plus rapides

Par rapport à *DBM*, les systèmes de placement du terrain et de déploiement n'ont pas fondamentalement évolué, mais les marches de flanc ne sont plus autorisées (par contre les embuscades le sont toujours). Le mécanisme pour le mouvement est le même que *DBM*, avec la différence radicale que le déplacement d'une ligne de bataille de plus de quatre éléments de front est fortement pénalisé. Au monolithisme, à la rigidité des armées antiques ou médiévales succède une organisation en « unités » plus tactiques, plus souples, moins massives.

Par ailleurs, l'échelle standard du terrain a changé : 50 pas ne sont plus représentés sur la table par 2,5 cm, mais par 4 cm. Les conséquences sont multiples. D'une part, toutes les troupes bougent plus vite et une armée d'infanterie parcourt désormais une table de jeu en un temps raisonnable (ne parlons pas des cavaliers !). D'autre part, les distances de tir ont augmenté : si les mousquets portent à une quinzaine de centimètres, l'artillerie lourde, avec une portée de 1 800 pas (soit 144 cm), traverse une table de part en part.

Par ailleurs, une échelle « condensée » fait son apparition : dans ce cas, toutes les distances sont réduites de moitié et les éléments représentent deux à quatre fois plus de combattants réels. Avec l'échelle « normale » et un budget de 400 points, le jeu se développe sur une table classique de 120 sur 180 cm (comme pour *DBM*); avec l'échelle « condensée » et une centaine de points, un pré carré de 60 cm suffit (comme pour *DBA*).

Des formations historiques

Quelle que soit l'échelle retenue, la notion de support de flanc s'ajoute à celle, plus classique, de support arrière. Maintenant, un piquier et un tireur reçoivent des bonus au corps-à-corps face à la cavalerie dès qu'ils sont *adjacents* l'un à l'autre, en sus des éventuels bonus dus au débordement; de la même façon, des tireurs et des cavaliers peuvent se couvrir mutuellement face à de la cavalerie adverse. En effet, comme le souligne le maréchal Tavannes dans ses mémoires : « *les arquebusiers à pied [...] estropient les chevaux et les hommes du premier rang ennemi, et qu'ainsi les plus valeureux sont mis hors de combat, au moment décisif de la charge.* » Le support de flanc, nuance subtile propre à *DBR*, est toute simple et encourage sur la table de jeu les formations historiques spécifiques à la Renaissance, à savoir le fait d'intercaler dans la même ligne de bataille des tireurs avec des piquiers ou de la cavalerie.

Comme on pouvait s'y attendre, le feu prend une importance toute particulière et l'artillerie devient un facteur important du champ de bataille. Certes, ce n'est pas encore une arme très mobile, très « offensive », mais, bien placée et bien protégée (par des redoutes ou des troupes amies), elle peut neutraliser une partie du terrain et infliger des pertes effroyables à un ennemi l'attaquant de front [3]. En conséquence, son coût subit une inflation par rapport à *DBM* : + 250 %, soit 20 points l'élément d'artillerie (O) ! Par contre, il faut maintenant atteler ou dételer les pièces d'artillerie (en dépensant les PIP adéquats) et un élément d'attelage spécifique et indépendant doit être prévu pour chaque artillerie; le problème est que cet élément — en fait un équipage civil — a une propension à déserter rapidement dès que la bataille commence... laissant son artillerie sans possibilité de mouvement.

La table de résultat des combats est un peu plus complexe que celle de *DBM* car le résultat dépend souvent du tour où se produit le choc (le sien ou celui de l'adversaire) et de la parité du résultat. Par exemple, un pistolier détruit un autre pistolier ordinaire sur un score supérieur, mais impair dans son tour. Il faut mémoriser rapidement toutes les combinaisons pour optimiser les attaques. Les mouvements de poursuite apportent aussi leur lot de nouveautés : quand un adversaire recule, fuit ou est détruit, certaines catégories, typiquement celles classées impétueuses à *DBM*, doivent poursuivre d'une distance aléatoire, d'autant plus grande que la différence entre les scores de combat a été importante.

D'une manière générale, les armées sont solides à *DBR*. Il faut en effet détruire ou démoraliser les deux tiers au lieu de la moitié d'une armée pour la vaincre entièrement, ce qui traduit bien la professionnalisation des armées de l'époque. Par ailleurs, les troupes d'un corps démoralisé — on dit « battu » à *DBR* — n'ont plus besoin d'être retenues à chaque tour : il suffit de les halter ou de les rallier une seule fois. Certes, les troupes d'un corps « battu » sont moins motivées (– 1 au combat), mais elles restent potentiellement dangereuses et peuvent encore infliger de substantiels dégâts, car toutes peuvent avancer vers l'adversaire (contrairement à *DBM* où un seul élément peut faire un mouvement offensif vers l'ennemi).

Enfin, *DBR* est accompagnée d'un livret de 48 listes d'armées, principalement sur le XVI[e] siècle (guerres d'Italie, guerres de Religion, guerres contre les Turcs, etc.). Le deuxième livret, dont la parution est attendue avec impatience pour cet été, comportera entre autres les listes pour la guerre civile anglaise et la guerre de Trente Ans.

Une nouvelle réussite

En conclusion, *DBR* n'est pas une pâle adaptation de *DBM* aux combats de la Renaissance, bien que les deux aient les mêmes mécanismes généraux : elle présente de réelles innovations pour rendre cette période toute particulière des temps modernes où l'arme à feu prend progressivement le pas sur l'arme blanche. Une fois de plus, WRG a réussi à innover, à surprendre, avec un système où extrême jouabilité et rendu historique font bon ménage. En ce sens, *DBR* séduira sans nul doute les adeptes de *DBM* en mal d'exotisme et les débutants que les règles plus complexes rebutent. Par contre, les joueurs habitués à la précédente règle Renaissance de WRG auront peut être du mal à sauter le pas : *DBR* est moins tactique que la « Gush », le soclage des figurines est différent entre les deux règles et la seconde bénéficie depuis peu d'une traduction officielle en français [4]. ❐

DBR est une règle en anglais, éditée par WRG, pour le jeu d'histoire avec figurines au temps de la Renaissance. Prix indicatif : 65 F.

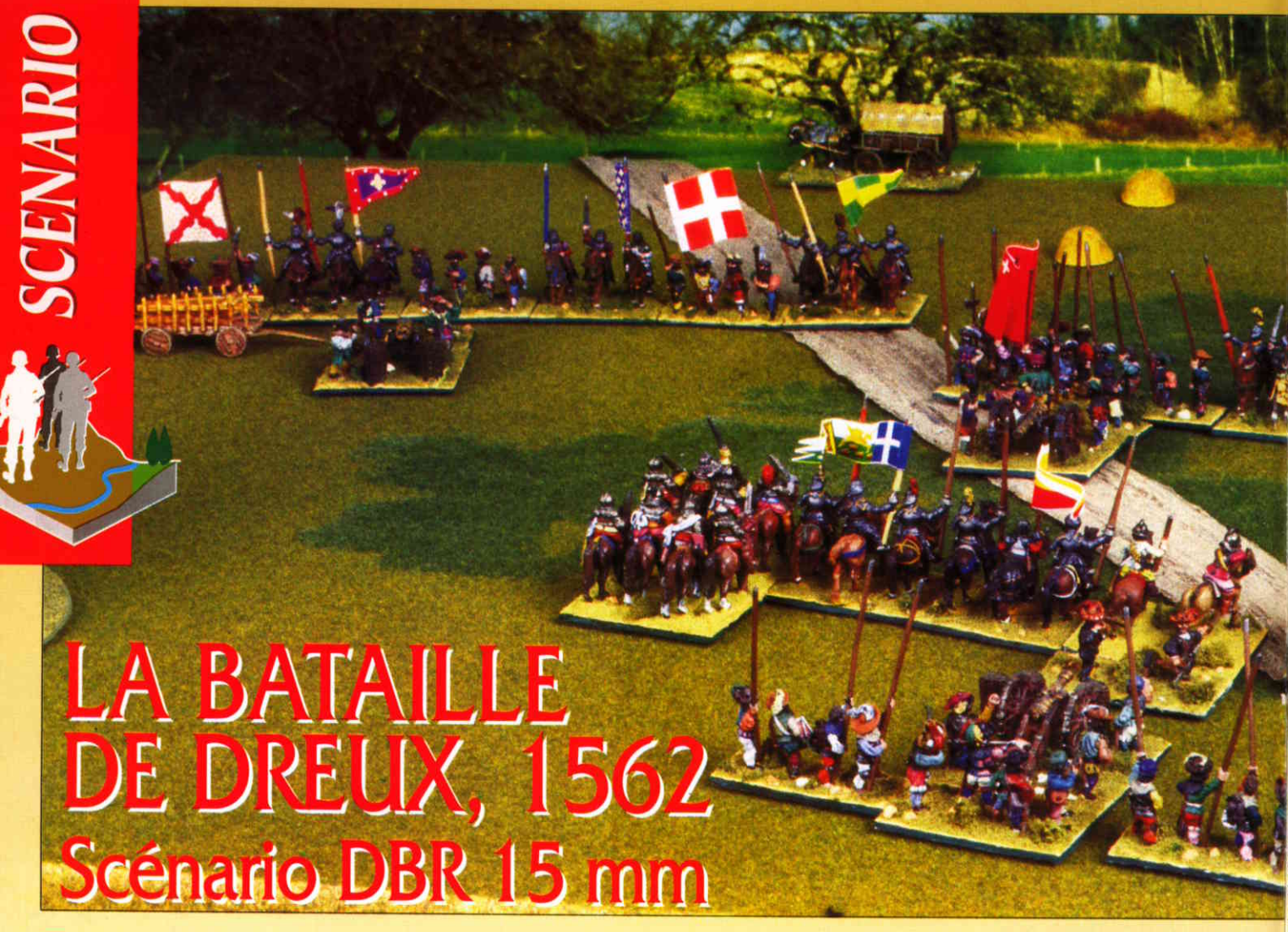
1. Voir *Képis Rouges* (*VV* n° 5) pour les lecteurs qui ne connaissent ni *DBA*, ni *DBM*.

2. Par exemple, un deuxième rang de piquiers apporte un bonus à un premier rang.

3. Comme les Suisses qui se font hacher à Marignan par l'artillerie de François 1[er].

4. Mais des traductions de *DBR*, non officielles mais correctes, ont déjà fait leur apparition.

***DBR* couvre deux siècles d'histoire, des premières « chevauchées » françaises en Italie au début du XVI[e] siècle à la guerre de la Ligue d'Augsbourg (fin XVII[e]). Cette période se termine avec l'abandon de la pique, supplantée par l'efficacité grandissante du feu d'infanterie et l'introduction de la baïonnette. Sur cette photo, des unités françaises (régiments de Bretagne et Pfeiffer) défendent un village contre des troupes anglaises, en 1688.** (Photo Duncan Macfarlane, peinture par Mark Allen)



LA BATAILLE DE DREUX, 1562

Scénario DBR 15 mm

LE 19 décembre 1562, vers dix heures du matin, l'armée protestante débouche en colonne de marche dans la plaine au sud de Dreux et découvre l'armée catholique rangée en bataille. L'heure du combat a sonné, partisans de Rome et tenants de la Réforme fourbissent leurs armes.

Par Jean-Philippe IMBACH
Photos Olivier Saint Lot

Le connétable Anne de Montmorency, le maréchal de Saint-André et le duc François de Guise forment alors un redoutable « triumvirat » qui dirige l'armée catholique. Forte de 2 000 cavaliers, 15 à 16 000 fantassins et 22 pièces d'artillerie, celle-ci entend disputer le passage aux huguenots qui se rendent en Normandie pour recevoir les subsides et renforts promis par Elisabeth d'Angleterre.

Les chefs calvinistes sont le prince Louis de Condé — brave mais indécis — et le propre neveu du connétable, l'amiral de Coligny, dont l'intégrité et la compétence ne sont plus à démontrer. Les huguenots disposent pour leur part d'une cavalerie deux fois plus nombreuse et de meilleure qualité, mais leur infanterie est presque deux fois moins importante et l'artillerie quatre fois moindre [1].

Pour contrer la suprématie protestante en cavalerie, les catholiques choisissent une belle position défensive : la droite est solidement ancrée au village d'Épinay, où un rempart de charrettes protège le front et le flanc d'un éventuel mouvement tournant; la gauche s'appuie sur le village de Blainville et la forêt attenante. Le front est d'environ deux kilomètres.

Condé, tout surpris de se trouver face à l'armée royale, ne sait que faire, hésite, ne prend pas immédiatement des dispositions de combat. Un moment, il songe même à éviter le choc. Vers midi, après deux heures d'attente, le connétable fait avancer la gauche catholique et tirer sur les lignes adverses.

La furie des huguenots

L'effet est immédiat, la cavalerie huguenote se porte en avant sans attendre le soutien de son infanterie. Le feu des huit canons catholiques postés en avant du corps de bataille du connétable est meurtrier. Qu'importe ! Un mur de cavaliers huguenots déferle et emporte tout sur son passage. Blessé à la mâchoire, Montmorency est entouré par des reîtres furieux qui le traite de « *Schlem Constable !* » (*Coquin de connétable !*) : le chef des « papistes » se rend au capitaine allemand Volperot von Derst. Des fuyards partent jusqu'à Paris annoncer la défaite des royaux, toute la gauche catholique part en déroute. Toute ? Pas tout à fait ! Les Suisses résistent héroïquement à tous les assauts. L'instant est crucial.

Les deux armées sont en position entre L'Epinay (qui n'existe plus aujourd'hui) et Blainville (à gauche). En fait, le champ de bataille réel est très légèrement ondulé, pas assez pour que cela ait une influence sur le combat tactique mais suffisamment pour masquer partiellement la droite catholique aux huguenots. Il est probable que Condé n'ait pas su apprécier la force des « royaux » à leur juste valeur et ait foncé ventre à terre sur les troupes catholiques visibles (à savoir le corps de bataille du connétable de Montmorency). L'impétueux général huguenot se rendra compte trop tard, à ses dépens, de la puissance des « papistes »...

Condé fait maintenant avancer ses lansquenets pour achever les montagnards. Toute la haine professionnelle et séculaire qui existe entre ces mercenaires éclate, les Suisses se ruent en rugissant sur les Allemands... et ces derniers craquent, déroutent. Consterné, Condé rassemble sa cavalerie et réussit à contenir les démons helvètes qui se retirent enfin de la ligne de bataille, ayant perdu leur colonel, 17 capitaines et la moitié de leurs effectifs... La victoire semble pencher en faveur des tenants de la Réforme, les reîtres se précipitent alors vers

1. Ce n'est qu'au soir de la bataille que Coligny récupère trois gros canons laissés en arrière avec les bagages huguenots à Neuville-la-Mare.

Ordre de bataille

ARMÉE CATHOLIQUE

Avant-garde : maréchal de Saint-André

A – 14 enseignes espagnoles (2 500 hommes) et un rempart de charrettes : 1 Pk (O) + 2 FO

B – Duc de Guise, sept compagnies de gendarmes (350 h.) et 150 volontaires montés amis du duc de Guise : 1 Ln (O)

C – 22 enseignes de vieux soldats français et gascons (2 000 h.) : 1 Sh (I)

D – 14 pièces d'artillerie et 250 enfants perdus pour les protéger : 1 Art (S) + 1 Sk (O)

E – Maréchal de Saint-André et six cornettes de chevau-légers (300 h.) : 1 Ln (F)

F – 11 enseignes de lansquenets catholiques (3 000 h.) : 1 Pk (O)

G – Amiral d'Amville et huit compagnies de gendarmes (350 h.) : 1 Ln (O)

Corps de bataille : connétable de Montmorency

H – 22 enseignes suisses (6 000 h.) : 2 Pk (S)

I – Huit pièces d'artillerie et 250 enfants perdus pour les protéger : 1 Art (O) + 1 Sk (O)

J – 17 enseignes de Bretons et Picards (1 300 h.) : 1 Pk (I)

K – Monsieur de Sansac et six cornettes de chevau-légers (250 h.) : 1 Ln (F)

L – Connétable de Montmorency et 12 compagnies de gendarmes (600 h.) : 1 Ln (O)

M – Bagages de l'armée catholique : 2 Bg

Soit 17 à 18 000 hommes (15 éléments, battu à **6**, 148 points).

HUGUENOTS

Corps de bataille : prince de Condé

I – Prince de Hesse et sept cornettes de reîtres (1 400 h.) : 2 Pi (I)

II – Prince de Condé et 800 gendarmes : 2 Ln (S)

III – Monsieur de la Curée et six cornettes d'argoulets (200 h.) : 1 LH (I)

IV – 400 enfants perdus : 1 Sk (O)

V – 13 enseignes d'infanterie (2 300 h.) : 1 Sh (I)

VI – Six enseignes de lansquenets (1 800 h.) : 1 Pk (O)

VII – Cinq pièces d'artillerie et un talus pour les protéger : 1 Art (O) + 1 FO

Avant-garde : amiral de Coligny

VIII – Amiral de Coligny et 350 gendarmes : 1 Ln (S)

IX – Six cornettes de reîtres (1 200 h.) : 1 Pi (I)

X – Dix enseignes d'infanterie (1 800 h.) : 1 Pk (I)

XI – Six enseignes de lansquenets (1 800 h.) : 1 Pk (O)

Soit 12 000 hommes (13 éléments, battu à **5**, 123 points).

Nuisement (à proximité de Dreux) pour piller la vaisselle en argent du duc de Guise. Cependant…

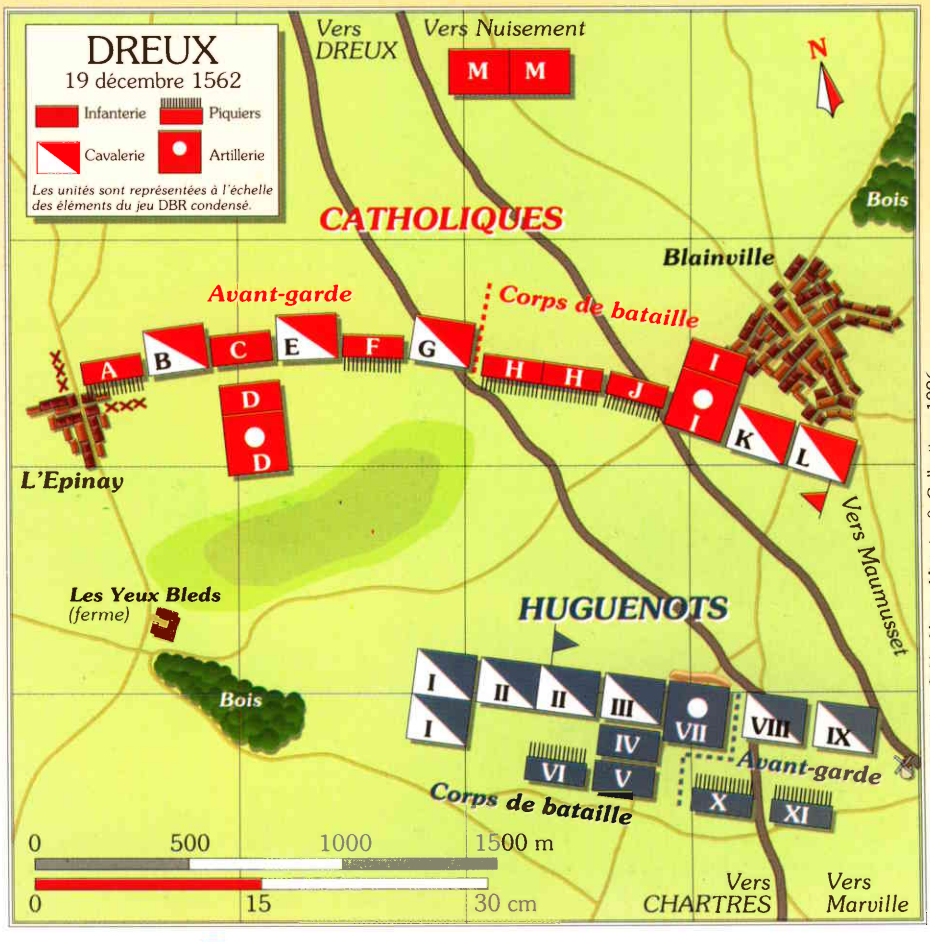
L'heure du duc de Guise

Le combat est commencé depuis plus de deux heures et l'avant-garde catholique n'a pas encore bougé d'un seul pas [2]. Le duc de Guise monte sur ses étriers, contemple le champ de bataille… et lance tout son monde à l'attaque. En voyant ces masses s'avancer, Coligny s'exclame : « *Ah ! Je vois là une nuée qui bientôt tombera sur nous à notre grand dommage.* » Il a raison… Épuisée, éparpillée, la cavalerie des huguenots ne peut résister à la contre-attaque des royaux. Elle est proprement balayée, l'infanterie aussi. Son cheval renversé par une arquebusade, Condé est pris.

Dans un dernier sursaut, Coligny rassemble 1 500 gendarmes et reîtres, les harangue et se lance furieusement sur les catholiques. Le maréchal de Saint-André est fait prisonnier et amené dans les lignes des huguenots, mais un gentilhomme, qu'il a naguère dépossédé de tous ses biens, l'aperçoit et l'abat séance tenante d'un coup de pistolet. Néanmoins, la charge de la dernière chance échoue. Il est cinq heures, la nuit tombe, on ne distingue plus les écharpes blanches des huguenots de celles rouges des royaux. L'amiral se retire avec les survivants huguenots. Les pertes sont lourdes de part et d'autre : 8 000 hommes, dont deux tiers de royaux (surtout des Suisses).

Un triomphe éphémère

Guise reste maître du champ de bataille, Guise triomphe ! Ses « rivaux », amis — Montmorency et Saint-André — ou ennemis — Condé et Coligny —, sont tous morts, prisonniers ou vaincus. Le duc devient le sauveur, le cham-



2. Ame du parti catholique, d'un caractère prudent et fin politique, le duc de Guise supporte mal de devoir partager le pouvoir avec ses deux coreligionnaires. Véritable chef de l'avant-garde, il adopte donc une attitude résolument passive dès le début de la bataille. Si l'affaire tourne mal, son intervention opportune sauvera l'armée catholique. Au contraire, si le sort des armes est propice aux royaux, il sera là pour porter le coup de grâce aux huguenots. Ce comportement a fait couler beaucoup d'encre…

Infographie François Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

La gauche catholique s'est avancée pour provoquer les huguenots et s'apprête à recevoir le choc de la cavalerie des réformés dans la plaine de Dreux.

pion de la « vraie foi », le garant de la royauté. Vingt-deux étendards huguenots partent décorer la cathédrale Notre-Dame de Paris. Les mois suivants, malgré la destruction de son infanterie, l'amiral de Coligny ne se décourage pas et poursuit la lutte. Mais les problèmes financiers s'accumulent et, en l'absence de solde, les reîtres renâclent de plus en plus à combattre. La cause calviniste est bien prête de s'effondrer... quand un fanatique huguenot assassine François de Guise en février 1563. Chef charismatique, bon général, intelligent, déterminé, sa perte est durement ressentie par le parti catholique.

Catherine de Médicis [3], que la toute puissance du Lorrain inquiétait, profite immédiatement de la situation : puisqu'elle assure la régence au nom de son jeune fils, le roi Charles IX, elle débute avec Montmorency et Condé les pourparlers de paix qui aboutissent à l'« Edit d'Amboise ». En ratifiant ce traité, en dépit d'un Coligny toujours en campagne, le prince de Condé montre son peu de clairvoyance politique : il accepte un compromis religieux qui sauvegarde seulement les intérêts de la noblesse de haut rang. Par là même, dans bien des régions, le mouvement huguenot compromet son avenir en se coupant de la petite noblesse, de la bourgeoisie et des humbles.

Ainsi se termine la première des huit guerres de religion. Les deux camps pansent leurs plaies. Agé de douze ans, Henri de Guise, qui ne porte pas encore le surnom de « Balafré », succède à son père à la tête du parti catholique. Quant au tout petit Henri de Navarre (neuf ans), nul ne se doute qu'il deviendra l'un des plus grands rois de France et mettra — trente cinq ans plus tard ! — un point final au chaos et à l'anarchie régnant dans le bon royaume de France.

3. Dénuée de tous scrupules, l'habile Catherine fit honneur tout au long de sa vie à la devise de la famille Médicis « *DIVIDE UT REGNES* » : « *divise pour régner* »...

Le scénario

L'ordre de bataille des deux armées est librement adapté pour un scénario d'introduction à *DBR* (**échelle condensée**) : une figurine montée représente environ 150 cavaliers, une à pied 500 fantassins. A une échelle de réduction aussi importante, la décomposition organique des différents contingents est difficile à rendre : par exemple, pour les Espagnols, il faudrait autant d'arquebusiers que de piquiers.

Déploiement

● Le joueur catholique est le défenseur. Ses troupes se déploient entre les villages de l'Épinay et de Blainville. L'avant-garde occupe l'aile droite; le corps de bataille, l'aile gauche. Le corps de bataille doit être au moins 50 pas en avant de l'aile droite. Les deux éléments de bagages sont à déployer sur la route. L'élément du général en chef est celui du connétable de Montmorency.

● Le joueur huguenot est l'attaquant. L'avant-garde occupe l'aile droite; le corps de bataille, l'aile gauche. Chaque corps doit être déployé en deux lignes distinctes, l'une derrière l'autre, avec toutes les troupes montées et les enfants perdus en première ligne. Le camp huguenot ne possède pas de bagages mais ceux-ci ne comptent pas comme perdus. L'élément du général en chef est celui du prince de Condé.

Règles spéciales

● Pour rendre l'attitude ambiguë du duc de Guise, l'avant-garde catholique ne peut intervenir que si :

– un de ses éléments est attaqué au tir ou au corps-à-corps;

– ou bien l'armée catholique a perdu **quatre** éléments, ou l'armée protestante **trois** éléments.

● Vue la qualité des subalternes, quand l'élément d'un général en chef est détruit, on n'applique pas la pénalité de + 1 au PIP.

Pour avantager les huguenots :

– un peu : les gros canons et les bagages ne sont pas laissés en arrière : l'artillerie (O) passe (S) et deux éléments de bagages sont à déployer sur le bord de table huguenot;

– beaucoup : Condé ne perd pas de temps, le déploiement huguenot est libre.

Pour avantager les catholiques (déconseillé) :

– un peu : l'avant-garde intervient sur un 6 sur un dé de PIP (en sus des cas précédents);

– beaucoup : Guise n'est pas opportuniste, aucunes contraintes particulières ne pèsent sur l'avant-garde. ❐

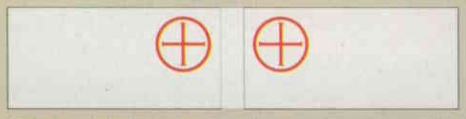
Remerciements à François Hary pour ses décors et ses figurines, à Claude Chenuil et au service des archives de la ville de Dreux.

A gauche.
Le feu prend une importance de plus en plus grande au cours du XVI[e] siècle, la proportion d'arquebusiers et d'artillerie augmentant dans les armées au fur et à mesure des évolutions des tactiques de combat et des avancées technologiques.
(Figurines Essex, peinture Robert Tison)

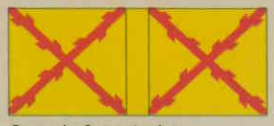
A droite.
Les lansquenets ont fait la fortune des princes allemands en servant comme mercenaires dans toute l'Europe de la Renaissance. Ici, de redoutables piquiers sont soutenus par des arquebusiers.
(Figurines Essex, peinture Robert Tison)

Etendards et bannières de lansquenets du XVI[e] siècle

Planche en 15 mm



Etendard de la ligue des chevaliers souabes Georgschild Rittergesellschaft



Croix de Saint-André

Etendard de Memmingen

Bannière impériale de bataille (Reichssturmfahne)

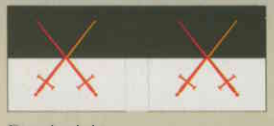
Etendard de Frédéric de Bavière (1532)

Etendard de Maximilien orné de la croix bourguignonne de Saint-André

Reichsrennfahne

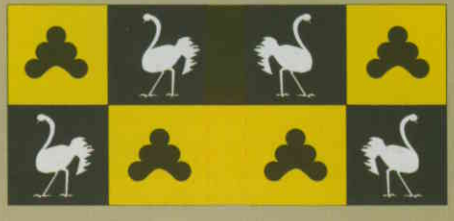
Etendard de la famille Fugger

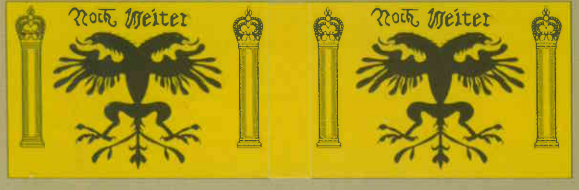
Etendard de Charles V



Etendard de Georg von Frundsberg

Planche en 25 mm





Infographie © Væ Victis C. Camilotte.

PHILIBERT

JEUX - FIGURINES - MODELISME

- COLLECTIONS OSPREY -

Série "CAMPAIGN"
RORKE'S DRIFT 1876 (n°41) 132 F
OPERATION BAGRATION 1944 (n°42) 132 F
PAVIA 1525 (n°43) 132 F
MAJUBA 1881 (n°44) 132 F

Série "ELITE"
THE GUARDS1914-45 (n°61) 110 F
ZOUAVE UNITS OF THE AMERICAN CIVIL WAR (n°62) 110 F
GERMAN MOUNTAIN/SKI TROOPS (n°63) 110 F

Série "WARRIOR"
UNION CAVALRYMAN 1861-65 (n°13) 110 F
LATE ROMAN CAVALRYMAN 236-565 (n°15) 110 F
BRITISH TOMMY 1914-18 (n°16) 110 F
US MARINE IN VIETNAM (n°17) 110 F

Série "MEN AT ARMS"
REPUBLICAN ROMAN ARMY (n°291) 95 F
KING GEORGE'S ARMY III (n°292) 95 F
RUSSIAN CIVIL WAR I : THE RED ARMY (n°293) 95 F
BRITISH TROOPS IN WEST INDIES (n°294) 95 F
ARMY OF LOUIS XV CAVALRY (n°296) 95 F
RUSSIAN ARMY OF SEVEN YEARS WAR I (n°297) 95 F

Série "NEW VANGUARD"
STUG III (n°19) 115 F
T-34/85 MEDIUM TANK (n°20) 115 F

Frais de port compris - Autres références : nous consulter

- JEUX DE GUERRE -

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
WORLD IN FLAMES 6th ed. n.c.
WORLD IN FLAMES 6th Deluxe n.c.
DAYS OF DECISION II 306
SHIPS IN FLAME 186
WORLDS IN F. ANNUAL 94/95 125
PLANES IN FLAME 165
ASIA AFLAME 123
AFRICA AFLAME 123

CLASH OF ARMS
HARPOON BOXED SET 4th ed. n.c.
ARMY OF THE HEARTLAND 289
CAMP OF RE LEE Kit n.c.
ZORNDORF 242
FROM VALMY TO WATERLOO 209
THE KINGS WAR 223
SUPERMARINA 252
SUPERMARINA : SCENARIOS n.c.
ALBUERA-ESPAGNOL 224
CORRUNNA-ESPAGNOL 269
ESPAGNOL-TALAVERA 295

GAME RESEARCH DESIGN
WAR IN THE DESERT (Juillet ?) 492
FIRST TO FIGHT (Juillet ?) 300
SECOND FRONT (Juillet ?) 660

COLUMBIA GAMES
WEST FRONT n.c.
EUROFRONT 210
GETTYSBURG - (CARTES) n.c.
EAGLES - DIXIE - (CARTES) 55

THE GAMERS
TUNISIA 239
CHAMPION HILL 172
STALINGRAD POCKET 2e ED. 187
LEROS 239
BLACK WEDNESDAY 239
APRIL'S HARVEST 215
THE ARDENNES 195
NO BETTER PLACE TO DIE 220

DECISION GAMES
FORGOTTEN WAR n.c.
KRIEG ! n.c.
THE 45° SCOTTISH REVOLT 186
EMPEROR'S FIRST BATTLE 186
BATTLE OF THE ANCIENT WORLD II 186

GMT
SAMURAÏ 280
GLORY 224
SPQR PLAYERS' GUIDE n.c.
INVASION NORWAY 224
THE THREE DAYS OF GETTYSBURG 355
DIADOCHOÏ 110

ORIFLAM
YOM KIPPOUR 249
NACH FRANKREICH *Promotion* 315
STALINGRAD 235
AFRIKA 249
LES AILES DE LA GLOIRE 235
SPQR *Promotion* 315
ÉLÉPHANTS DE GUERRE 119
CONSULS 119

SPI
THIRTY YEARS WAR QUAD 2e ED. 187
NAPOLEONS' LAST BATTLES 187

AVALON HILL
HANNIBAL 249
AIR BARON 249
GLOBAL SURVIVAL 427
LONDON'S BURNING 218
GERONIMO 261
EMPIRE OF THE RISING SUN 328
A.S.L. SOLO 216
A.S.L. ANNUAL 95 165
A.S.L. 306
KAMPFGRUPPE PEIPER II 249
BEYOND VALOR 246
BREAKOUT NORMANDY 220
CARTES ASL/SL 35
CODE OF BUSHIDO 246
CROIX DE GUERRE 216
GUERILLA 190
GUNG HO 307
HOLLOW LEGIONS 157
KAMPF GRUPPE PEIPER I 216
LAST HURRAH 112
M.B.T. 220
MAHARAJA 220
PARATROOPER 119
PARTISAN 145
RED BARRICADES 157
TURN POINT STALINGRAD 190
WEST OF ALAMEIN 299
YANKS 224

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)*
Par téléphone : *au **88 32 65 35** avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
FRAIS DE PORT *: 35 F EN FRANCE METROPOLITAINE*
PORT GRATUIT *: POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 450 F*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TELEPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
✆ 88 32 65 35 / ✉ 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

SCENARIO

LA CHASSE EST OUVERTE !

Conseils de jeu pour ASL

DANS un combat de chars, la qualité des équipages est l'élément déterminant. La supériorité allemande dans ce domaine est bien connue mais comment un joueur dominé numériquement peut-il réitérer les exploits des grands « as blindés ». En suivant les traces d'un chasseur de char d'élite, voici quelques éléments de réponses.

Par Sylvain FERREIRA

En septembre 1942, la Stavka (haut commandement soviétique) veut à tout prix réduire le saillant de Rjev, afin de priver les Allemands d'une bonne base de départ pour attaquer Moscou. Les Soviétiques lancent alors une offensive blindée de premier ordre pour reprendre la ville et réduire le saillant.

Au deuxième jour des opérations, les défenses allemandes sont sérieusement ébranlées. Un peloton de StuG III est alors engagé pour soutenir l'infanterie qui défend l'axe principal de pénétration ennemie. Ce groupe de trois chasseurs de chars est commandé par Hugo Primozic, un ancien instructeur sur ce type de véhicule, déjà considéré comme un « as blindé » (il vient de se voir attribuer la Croix de fer).

Une lutte inégale

Le peloton de Primozic est installé en retrait derrière un mince cordon d'infanterie (dix *squads*) dépourvue d'armes antichars (un seul ATR). La position se trouvant en terrain découvert ponctué de quelques bouquets d'arbres, l'infanterie s'est enterrée à la hâte sous le pilonnage constant de l'artillerie russe. Le terrain est parsemé d'épaves de chars soviétiques détruits au cours des assauts précédents.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la situation du joueur allemand n'est pas idéale pour défendre un espace de terrain découvert aussi important, avec pour seul soutien un peloton de trois canons d'assaut. Pourtant, un placement réfléchi de l'infanterie et une bonne utilisation des leurres peuvent apporter une lueur d'espoir.

Si les forces allemandes sont trop regroupées, le Soviétique pourra d'abord concentrer son artillerie, puis progresser facilement sur les côtés ou les zones non couvertes. L'Allemand doit donc répartir ses forces pour couvrir toutes les approches, l'utilisation judicieuse des leurres permettant de tromper l'adversaire sur les quelques trous qui risquent d'apparaître. Le placement suit donc quelques règles simples.

La HMG doit être placée sur une carte et la MMG sur l'autre, pour assurer une bonne base de feu sur l'ensemble du terrain. Idem avec les mortiers de 50. Les MG devront bien sûr être empilées avec les deux meilleurs chefs (9-1, 8-1). La MMG peut, par exemple, se placer avec le 8-1 en 19K7, le bâtiment assurant une protection suffisante contre les tirs d'artillerie; cette position permet de faire face à toute tentative d'infiltration de l'infanterie soviétique sur la carte 19. Pour la HMG, un placement en 16N10 avec le 9-1 permet d'établir de superbes zones de tirs (*Fire Lane*) pour couper la carte 16 en deux. De plus, cet hexagone n'est pas facilement repérable par un observateur un peu mal placé. Bien sûr, les mitrailleuses obtiendront un succès encore plus efficace si elles sont camouflées (*HIP*). Pour le reste de l'infanterie, il suffit de la diviser en deux groupes de quatre *squads*, un sur chaque carte, en s'assurant des chemins de retraite.

L'art de la manœuvre

En ce qui concerne les canons d'assaut, un placement central en 16Y10, 19I9 et 19I10 semble des plus appropriés pour faire face aux deux choix d'attaques possibles pour le Soviétique. Toute la partie repose sur le duel entre les deux forces blindées, entre la masse soviétique et la capacité de manœuvre allemande. La clé de la victoire se trouve dans l'utilisation groupée des trois canons d'assaut (ils doivent rester dans un rayon de sept hexagones maximum les uns des autres). En aucun cas, l'Allemand ne peut espérer vaincre s'il disperse ses chars. Chaque mouvement de l'un doit être couvert par les deux autres.

De plus, comme dans la réalité, le joueur doit optimiser la supériorité en flexibilité de ses engins : munitions spéciales pour les coups décisifs (APCR 6) et surtout lance-fumigènes (sD7) et obus fumigènes pour couvrir les replis et les mouvements de contournement. Enfin, le plus important est l'immense avantage que procure la présence de Primozic (9-2). Tirant en phase de feu avancé avec un + 3 DRM au lieu d'un + 5 après mouvement, Primozic est le char le plus mobile du jeu. Il doit être à la pointe et détruire l'un après l'autre les chars soviétiques, en étant constamment couvert par ses camarades. Sa tâche est rude mais les StuG sont robustes...

Malgré les apparences, le joueur soviétique n'est pas forcément mieux loti que le joueur allemand. En effet, sa supériorité numérique écrasante compense tout juste les défauts de ses véhicules. Même si le nombre de chars soviétiques est deux fois plus important dès le début de la partie, le mouvement en peloton auquel ils sont astreints (ils n'ont pas de radio) réduit fortement leurs possibilités de manœuvre. En faisant agir seuls ses chars pour des mouvements tournants, le joueur soviétique court le risque de voir ses chars s'arrêter net (test d'initiative), à la merci d'un contre allemand.

La masse et la puissance

Le Soviétique doit donc se résoudre à « jouer la masse », en gardant ses blindés bien concentrés. Les deux groupes de trois T-34 doivent se soutenir légèrement à distance et anticiper les manœuvres adverses. Paradoxalement, l'Allemand, en position de défense, est capable de vives contre-attaques locales et peut profiter d'une progression mal gérée chez son adversaire. Enfin, le joueur soviétique doit savoir quand recevoir le choc adverse car les tests de « casse » au démarrage des T-34 (*red MP*) ne permettent pas de s'arrêter constamment pour construire des bases d'appui-feu. Un groupe de T-34 engagé par les StuG alors qu'il se déplace n'a quasiment aucune chance, l'inverse étant moins vrai.

Bien regroupés avec l'infanterie, les T-34 ont intérêt à progresser à un rythme réduit pour attendre le soutien de la seconde vague. Un passage en force avec l'ensemble des blindés est très jouable en fin de partie. La carte 16 est l'axe d'attaque le plus favorable, les champs de blés offrant une bonne couverture. A l'inverse, si le joueur soviétique choisit la tactique de l'engagement à longue distance, la carte 19 est préférable. Néanmoins, même avec sa supériorité numérique, le Soviétique est presque assuré de perdre ce type de duels : les chars allemands tirent mieux (chefs de chars et tirs trappe ouverte) et dégainent en premier (position défensive). Bref, une approche à couvert pour un combat « tournoyant » est préférable.

Enfin, l'infanterie est réduit dans ce scénario à un rôle mineur, sauf avec un placement allemand déséquilibré, car la faible portée de l'armement soviétique et la résistance allemande interdisent presque tous les exploits. Néanmoins, une charge de quelques *squads* montés sur les blindés peut emporter une position ébranlée par les tirs de mortiers.

Par ailleurs, l'artillerie, même limitée à du 80 mm, peut sérieusement harceler l'Allemand, voire même viser les blindés pour les immobiliser (4 ou moins aux dés) ou les détruire (3 ou moins), le forçant en tout cas à fermer les trappes.

Cette analyse n'est pas bien sûr pas exhaustive, les combat blindés dans *ASL*, surtout avec de telles différences en effectifs et en types de chars, donnent lieu à des débats tactiques variés, même chez les joueurs les plus confirmés. Pour sa part, à la fin de cet engagement, Primozic avait détruit 17 blindés soviétiques et fut décoré de la Croix de chevalier. De quoi redonner espoir au joueur allemand ! ❐

SCENARIO
ASL/VV 4

LES CHASSES D'HUGO

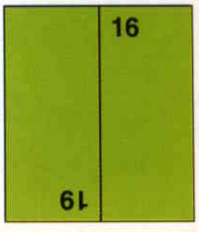
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur soviétique gagne si, à la fin du scénario, il a fait sortir ≥ 35 VP par le bord sud.

RJEV, UNION SOVIÉTIQUE, 15 septembre 1942

Au deuxième jour de l'offensive soviétique sur Rjev, le sergent Hugo Primozic et son peloton de canons d'assaut du Sturmgeschütz-Abteilung 667 se portent au nord de la ville. Les StuG ont pour mission de repousser les attaques de plus en plus intenses des blindés soviétiques, qui risquent à tout moment de briser les dernières défenses allemandes. En face, pour mener cette attaque qui doit être déterminante, la Stavka a donné pour mission à la brigade de chars Iosef Staline — élite blindée de l'armée rouge — d'ouvrir le chemin de la victoire. Dans l'après-midi, une horde de chars soviétiques s'avance, accompagnée par des fantassins montés en grappes sur l'arrière des blindés. Les quelques soldats allemands, terrés dans leurs trous d'hommes, retiennent leur souffle, avec pour seul espoir un coup de génie de Primozic.

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

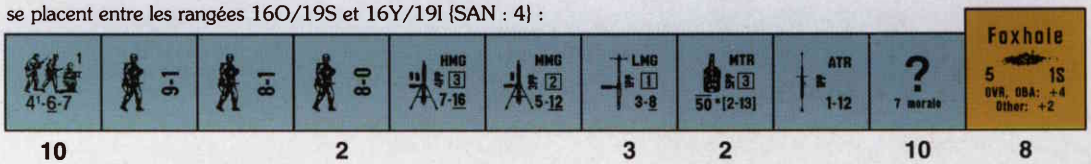
★ Supprimer l'Armor Leader 9-1 allemand.

✙ Ajouter un Armor Leader 8-1 aux renforts soviétiques qui entrent au tour 4.

N

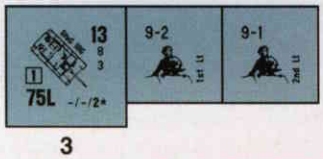
✙ Les Allemands se placent en premier	★ 1	2	3	★ 4	5	6	7	8	FIN
★ Les Russes se déplacent en premier									

Eléments du Sturmgeschütz-Abteilung 667 et infanterie de soutien [ELR : 3]
se placent entre les rangées 16O/19S et 16Y/19I (SAN : 4) :



10 2 3 2 10 8

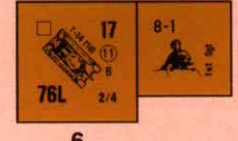
Se placent au sud de 16Y/19I inclus :



3

Eléments de la brigade de chars Iosef Staline [ELR : 3]
entrent au tour 1 par le bord nord (les véhicules ont déjà dépensé la moitié [FRD] de leur MP) (SAN : 2) :

13 4 2



6

Entrent au tour 4 entre 16A5 et 16J1, en ayant déjà dépensé la moitié (FRU) de leurs MP :

4

Conception du scénario :
Sylvain Ferreira

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Wet*, sans vent au début.
2. Deux *Squads* allemands ou équivalents peuvent se placer *HIP* avec tout *SMC/SW* empilé avec eux.
3. Les Soviétiques ont un *Offboard Observer* secrètement placé au niveau 2 le long du bord nord, avant le placement allemand. Il dirige un module d'*OBA* de 80 mm de mortier avec *Normal Ammo* (HE seulement).
4. Le joueur allemand place huit épaves de véhicules soviétiques, avec une épave par hex : quatre à ≤ 4 hexagones de 16N4 et quatre à ≤ 4 hexagones de 16Y6. Chaque épave doit être à ≥ 2 hex. de distance de chacune des autres.

EPILOGUE

A peine les chars soviétiques en vue, Primozic ouvre le feu, à 800 m du premier blindé ennemi. Premier coup au but et première perte pour les assaillants. Malgré l'artillerie ennemie, les canons d'assaut allemands se déplacent en se couvrant mutuellement et les carcasses de chars soviétiques détruits s'accumulent au fur et à mesure. Mais la situation reste très délicate; les fantassins soviétiques poursuivent leur avance et débordent plusieurs points d'appui. Primozic et ses hommes doivent alors intervenir à coups d'obus explosifs pour repousser avec succès la première vague ennemie.

Les choses se gâtent lorsqu'apparaît un nouveau groupe de chars soviétiques, composé de KV-1 accompagnés d'un monstrueux KV-2 de 52 tonnes, équipé d'un canon de 152 mm. Le char de Primozic est touché mais sans grand dommage et il réplique sur le mastodonte d'acier. Le coup ricoche mais un deuxième, tiré dans la foulée, atteint le géant au niveau du moteur qui commence à prendre feu. Découragés et désorganisés, les fantassins et les chars soviétiques refluent. Primozic et ses hommes ont détruit 24 blindés ennemis et sauvé la journée.

FRIEDLAND
Le triomphe des Aigles

SECOND jeu de la série *Eagles of the Empire* de Games USA, *Friedland* transgresse un véritable tabou dans le monde du jeu d'histoire. En effet, il apporte la preuve que l'on peut simuler efficacement une bataille napoléonienne, à l'échelle tactique, à l'aide d'une carte sans hexagone...

Par Frédéric BEY

La victoire de Napoléon sur les Russes, le 14 juin 1807 à Friedland, marque l'apogée de l'Empire. En effet, après ce succès décisif, l'Europe entière est aux pieds de l'Empereur : la Prusse et l'Autriche sont vaincues, l'Angleterre isolée, la Russie « transformée » en alliée et la Grande armée n'est pas encore engluée dans le bourbier espagnol. La France est alors au sommet de sa puissance !

La bataille de Friedland, quant à elle, est une parfaite illustration du génie guerrier de Napoléon. Celui-ci attire les 60 000 hommes de Bennigsen dans un terrible piège. Il laisse d'abord les Russes traverser le fleuve Alle, avec comme appât les seuls 20 000 hommes du corps de Lannes pour les contenir. Le maréchal doit livrer toute la matinée une terrible bataille défensive. Puis, à la vitesse de l'éclair, Napoléon regroupe 60 000 hommes supplémentaires pour écraser l'après-midi ces mêmes Russes, désormais malencontreusement adossés au fleuve, au cours d'une seconde bataille, offensive cette-fois.

Une présentation de qualité

Le concepteur de *Friedland*, Brien J. Miller, annonce avoir voulu créer un jeu historiquement très réaliste et d'une esthétique soignée, tout en permettant de simuler la bataille en une après-midi sur une table de cuisine... Un beau programme que ce jeu, dont nous avions déjà présenté les qualités au moment de sa parution (*VaeVictis* n° 6), accomplit parfaitement.

La carte, de la taille de celle des jeux en encart de *VV*, représente joliment le champ de bataille et comporte l'ensemble des tableaux nécessaires ainsi que l'organigramme de commandement des deux armées. Les pions sont soit de taille double et rectangulaire (divisions d'infanterie), soit de taille standard (divisions d'infanterie affaiblies, régiments de cavalerie, batteries d'artillerie, unités de pionniers ou de pontonniers, chefs et marqueurs). Leur graphisme mêle harmonieusement symboles Otan et couleurs distinctives des uniformes.

Sans aller jusqu'au perfectionnisme uniformologique des pions de la série *La Bataille* (Clash of arms) ou des jeux de Simtac, le résultat est très élégant et surtout beaucoup plus lisible ! Pour les marqueurs, le style est proche de celui des jeux de *VaeVictis*... L'ensemble est fort réussi et le spectacle des deux armées déployées au début de la bataille est très attrayant.

Il ne faut cependant pas s'arrêter à ces simples constatations. L'innovation la plus importante provient naturellement de l'absence d'hexagones. L'expérience a déjà été tentée avec succès par Avalon Hill, sur la Seconde guerre mondiale par exemple (voir *VaeVictis* n° 8), mais, jusqu'à aujourd'hui, rien de probant n'a été réussi pour le Premier Empire, *a fortiori* à l'échelle tactique. Alors pourquoi et avec quels avantages remplacer, pour simuler une bataille comme Friedland, l'habituelle grille d'hexagones par un découpage de la carte en zones aux formes irrégulières, habituellement réservé aux jeux grand-opérationnels ou stratégiques ?

Révolution dans l'empilement

Pour bien saisir l'intérêt du système de *Friedland*, le joueur doit faire une croix sur beaucoup d'habitudes acquises sur des jeux napoléoniens classiques. La carte est à l'échelle 180 m par cm; chaque zone couvre la surface de cinq à sept hexagones classiques et présente l'avantage de pouvoir contenir dans sa totalité un pion rectangulaire, soit une division en formation de combat. Dans un jeu classique, ces pions auraient couvert deux hexagones (à l'exemple des phalanges dans *SPQR*), avec les problèmes de gestion que cela peut générer à la moindre réorientation du pion.

Dans chaque zone, il est possible de placer vingt points de force et, au maximum, une unité rectangulaire (division d'infanterie). La diversité de contenu d'une zone est donc potentiellement très grande. Au début de la bataille, on trouve par exemple dans une zone la totalité de la 2e division de dragons français, soit quatre pions de régiments de cavalerie et le pion Grouchy. Dans une autre, on voit le seul pion rectangulaire de la division russe Markov, avec six de force, ou encore, du côté français, une batterie d'artillerie empilée sur le pion rectangulaire de la division Marchand (VIe corps), accompagnés du pion Ney et d'une unité de pionnier. Les combinaisons sont nombreuses et le concept un hex/un nombre limité de pions bien loin.

Pour ce qui est de l'orientation, seuls les pions rectangulaires, de part les effectifs et les pratiques de déploiement des divisions d'infanterie qu'ils représentent, sont soumis à une contrainte. Ils doivent être orientés de telle manière à ce qu'ils n'empiètent pas sur les limites de la zone. Ainsi, pour un espace donné, il n'y a souvent qu'une ou deux possibilités autorisées de placement pour une division d'infanterie. La question n'est plus de savoir si l'on peut ou non entrer dans un hex et à quel coût en points de mouvement, mais surtout comment on peut positionner son unité dans une zone pour pouvoir y stationner, cela en fonction de la forme de la zone, qui traduit elle-même les particularités du terrain.

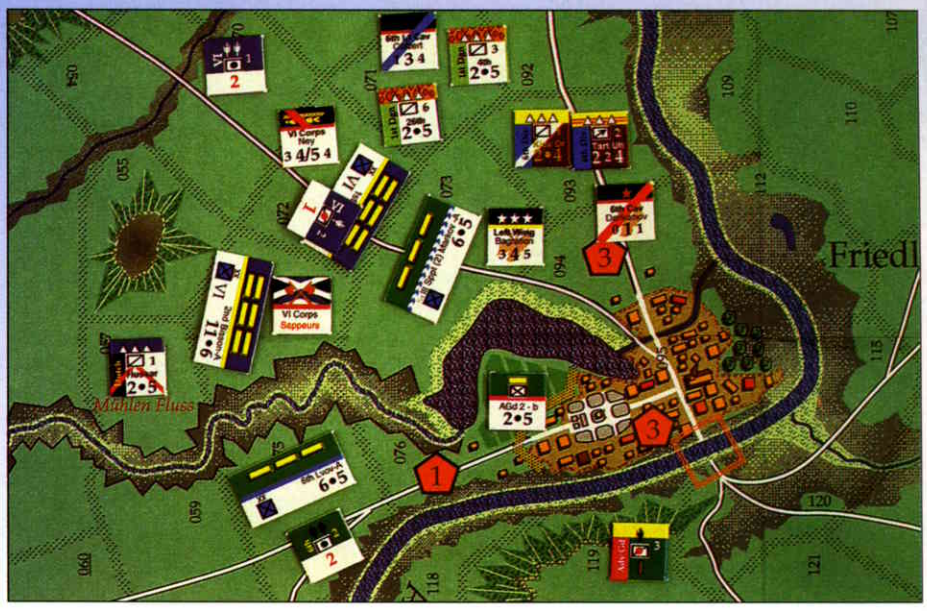
Par exemple, les zones situées à flanc de colline sont larges et peu profondes dans le sens de la pente : il est dès lors impossible de déployer sa division dans le sens de la descente (en file indienne...) et il devient obligatoire de l'installer parallèlement aux courbes de niveau. L'originalité ne provient pas seulement de la présence de zones, elle découle surtout de leur utilisation dans la gestion du déploiement des troupes. C'est la grande trouvaille de ce jeu, le géomorphisme des zones traduit l'utilisation militaire qui peut être faite du terrain par de grandes unités. Ce système gère en fait « automatiquement » — contrairement aux hexagones — l'orientation des unités.

La question de l'orientation des autres unités (taille standard) ne se pose pas, elles représentent des unités plus petites (régiments, brigades) qui font front de toute part.

Le recours à des zones, par définition plus vastes qu'un hexagone, a d'autres conséquences. Il n'est plus question de la notion de zone de contrôle; ce concept est notamment remplacé par celui des « charges d'opportunité » qui peuvent être réalisées par toute unité de cavalerie face à une force pénétrant dans une zone adjacente ou la quittant. Quant aux mouvements, ils deviennent très simples à gérer. L'infanterie et l'artillerie peuvent se déplacer de deux zones par tour, la cavalerie de trois et les chefs de quatre. Forêts, villes, marais et rivières limitent ces capacités standards de mouvement.

Commandement et initiative

Comme dans la plupart des jeux d'histoire récents sur la même période, le commandement est au centre du système de jeu. Encore une fois,



Les troupes du maréchal Ney, formant l'aile marchante de la Grande armée, débouchent du bois de Sortlach et referment le piège sur l'armée russe adossée au fleuve.

Friedland, tout en reprenant des concepts classiques (rayon de commandement), fait preuve d'originalité. Associé aux tables d'activation, l'organigramme de commandement de chaque armée joue un rôle déterminant dans le déroulement d'un tour de jeu. Les organigrammes, imprimés en couleur de chaque côté de la carte, indiquent la répartition des unités entre les chefs de chaque armée. La structure française s'appuie sur des divisions réparties en corps d'armée, celle des Russes sur des divisions indépendantes réparties en ailes gauche et droite. Un tour de jeu voit les unités être engagées par étapes successives en fonction d'un jet de dé sur la table d'activation : par exemple, un résultat de 1 active deux forces françaises, un 4 une force russe.

Pour les Français, une force consiste en un corps d'armée, pour les Russes généralement en une seule division (seuls deux 6 consécutifs au dé permettent d'activer une aile russe dans son ensemble...). La différence est énorme pour la conduite de la bataille. Les Russes, de manière historique, sont notablement pénalisés par la lourdeur de leur commandement. La table d'activation prévoit par exemple, sur un 5 au dé, d'inactiver une force russe pour le tour de jeu (elle ne pourra pas bouger !). Les activations se répètent jusqu'à ce que toutes les unités des deux armées aient été activées ou inactivées. Leur statut est répertorié, de façon très pratique, à l'aide de marqueurs sur l'organigramme figurant en bord de carte.

De plus, les tables d'activation ne sont pas les mêmes en fonction des différents scénarios. Le scénario historique donne près de quatre fois plus de chance au Français d'activer une force qu'au Russe. De ce fait, l'armée française aura pratiquement toujours l'initiative, les actions de ses corps n'étant interrompues que par l'activation sporadique de maigres divisions adverses. Un scénario hypothétique rééquilibre la bataille en fournissant un organigramme alternatif pour l'armée russe et des tables d'activation plus équilibrées. Il n'est pas pour autant fantaisiste, il s'agit plutôt d'un « *Et si Bennigsen avait été remplacé par un meilleur général en chef ?* ». De la même manière que les zones pour la question de l'orientation des unités, les tables d'activation prennent en charge, dans *Friedland*, les mécanismes d'initiative des deux armées.

La combinaison des armes

Peut être la meilleure surprise de ce jeu est le niveau de détail et l'excellence de la simulation de l'art de la guerre à l'époque de Napoléon I^er^. Toutes les facettes des armées du début de XIX^e^ siècle sont très bien mises en valeur par le système de résolution des combats. Celui-ci repose sur la prise en compte de plusieurs facteurs :

– la force (les effectifs engagés);

– la cohésion et le moral des troupes (on prend en compte le niveau de l'unité d'infanterie majoritaire en force puis, à défaut, celle de l'unité de cavalerie la plus puissante);

– les facteurs tactiques du combat.

L'issue des combats dépend principalement de ces derniers, les deux armées étant d'effectif et de moral quasi égaux, avec un léger avantage à la Grande armée. On distingue quatre types de facteurs tactiques. Au premier rang interviennent les attaques de flanc ou d'arrière; elles procurent un bonus au dé, qui peut être doublé si l'attaque de flanc est faite par de la cavalerie lourde. Le même bonus peut être obtenu par une supériorité en points d'artillerie ou en cavalerie. En dernier lieu, les chefs apportent également un bonus au dé. A un moindre niveau, les capacités particulières des unités de Garde ou de lanciers sont également prises en compte.

Les pertes au combat se traduisent en pertes de pas. Une division d'infanterie en possède 4 à 6 au départ, un régiment de cavalerie ou une batterie d'artillerie n'en ont qu'un. Les pertes peuvent être en partie compensées par des reculs d'une ou plusieurs zones. La gestion des pas de perte est rendue très facile par une astuce : chaque division d'infanterie possède un pion par pas, il suffit d'empiler les pions de remplacement sur le dessin de la division (à la taille du pion) figurant dans l'organigramme de chaque armée, en bord de carte, et de procéder à l'échange en fonction des pertes au combat.

Les tactiques à employer sont celles, classiques, de tous les jeux d'histoire napoléoniens, leur illustration est cependant quelque peu différente du fait des particularités de *Friedland*. Il convient, dans chaque offensive, de doser son effort et de posséder des réserves pour relayer l'action des troupes de première ligne. En effet, presque toute attaque se traduisant par la perte d'un pas (à moins d'une supériorité écrasante), pour gagner en efficacité et économiser ses forces, il faut soigneusement préparer les choses. Le bombardement d'artillerie est une étape obligée : le résultat peut permettre de « clouer » l'adversaire. Celui-ci aura par la suite une capacité de mouvement réduite d'une zone et subit un malus au combat. Ensuite, il convient d'empiler de l'artillerie avec les divisions qui partent à l'assaut, elle ne participe pas au bombardement préparatoire mais produit des bonus offensifs ou défensifs capitaux. Cela signifie que, dans une même zone, il est préférable de disposer à la fois d'artillerie seule et d'artillerie empilée sur de l'infanterie, afin de disposer des deux avantages que procure cette arme.

Enfin, de la cavalerie doit suivre, pour deux raisons : poursuivre en cas de succès et charger en opportunité en cas de contre-attaque adverse en zone adjacente. La contrainte permanente reste bien entendue de maintenir à tout moment la chaîne de commandement jusqu'au quartier général, ce qui n'est relativement simple que du côté français où Napoléon peut jouer le rôle d'un second pion Q.G. et ainsi étendre cette chaîne.

Il faut noter une particularité à nouveau très réaliste de *Friedland* : la présence d'une demi-douzaine d'officiers d'état-major empilés sur le quartier général et qui peuvent, le moment venu, remplacer d'autres chefs éliminés en cours de bataille.

Une finition à toute épreuve

Dès l'ouverture de la boîte, on ne peut être que séduit par *Friedland*. Le jeu, on l'a dit, est beau, pratique, compact et rempli d'astuces de présentation pour faciliter la vie des joueurs. Les premiers scénarios, l'action de cavalerie du 13 juin ou la bataille défensive de Lannes le 14, permettent de se familiariser au jeu avec peu de pions et de temps. Les trois scénarios sur la bataille complète sont agréables et passionnants. Ils peuvent être joués en moins de six heures, même le plus long qui couvre la journée complète du 14 juin, de 6 heures du matin à minuit.

Enfin, certaines règles optionnelles apportent un peu plus de réalisme. La plus réussie est celle du jeu pions cachés (toutes les unités ont un verso « anonyme » aux couleurs nationales). Les unités ne sont révélées qu'à partir du moment où elles sont à moins de deux zones de distance et dans la ligne de vue d'une force adverse. Un certains nombre de pions leurres permettent de brouiller les cartes, ils sont poétiquement appelés « Dummé » et « Dumskov » (« traduction » de l'anglais *dummy* qui signifie leurre). [1]

Comme on peut le constater, *Friedland*, tout comme son prédécesseur *Borodino* (voir encadré), ouvre une nouvelle série très prometteuse pour la période impériale. Réalisé avec un esprit neuf, sans aucune lourdeur et dans un style graphique impeccable, ce jeu est une petite révolution ludique. ❐

1. Les Américains ont beau admirer notre histoire et en tirer des jeux excellents, ils sont encore loin de prendre au sérieux notre langue...

Borodino

Le premier jeu de la série *Eagles of the Empire* traite de la bataille de Borodino (7 septembre 1812). Datant de 1994, il vient juste d'être réédité avec des règles mises au niveau de celles de *Friedland*. Tout aussi attrayant, il est néanmoins d'une finition légèrement inférieure (carte et aides de jeu) et d'une précision moindre dans le domaine de l'utilisation de la cavalerie.

PEINTRE AUX ARMEES
La peinture des figurines 15 mm

A TOUTES les échelles, la peinture des figurines combine sens artistique et recherche uniformologique. Néanmoins, chaque échelle implique des techniques propres et nous vous proposons ici un cours complet pour maîtriser la peinture du 15 mm, l'échelle la plus accessible et la plus pratiquée.

Par Pierre LAPORTE

L'objectif de cet article est surtout de venir en aide aux « pousseurs de plomb » en herbe, en leur proposant une méthode simple et rapide, voire idéale, et en souhaitant qu'ils soient de plus en plus nombreux à partager le plaisir unique que procure cette passion.

La peinture au noir

La peinture au noir, ou « dry brush », a été popularisée outre-manche par les peintres professionnels pour qui « time is money », en d'autres termes, pour qui le temps est précieux. Pour plus de rapidité, les figurines devront être peintes « à la chaîne », par groupes de vingt ou trente, soit l'équivalent pour le jeu d'un bataillon ou d'un régiment. En général, les soldats au sein d'une même unité sont censés porter le même uniforme [1], on pourra donc employer une couleur commune à tous les sujets avant de passer à la teinte suivante pour un gain de temps. Les peintures acryliques en pot diluables à l'eau sont les plus utilisées en raison de leur souplesse d'emploi et de la rapidité de leur temps de séchage, bien que les Enamel (peintures à maquettes) style Humbrol aient encore leurs farouches adeptes.

Après une toilette soignée où l'on aura ôté à l'aide d'un cutter et d'une lime à ongles toutes les indésirables petites bavures de plomb inhérentes aux impératifs du moulage, les figurines sont collées individuellement sur un support approprié (morceau de carton, bouchon en liège, etc.) qui permettra de les manipuler aisément en cours de peinture. Inutile d'employer une colle trop résistante dans la mesure où les modèles devront être détachés de ces socles provisoires une fois leur décoration achevée.

La peinture suit alors les étapes suivantes.

1. Apprêt noir

En premier lieu, les figurines reçoivent une couche d'apprêt noir mat (un Enamel de préférence) qui doit les recouvrir entièrement. La peinture utilisée à cet effet doit être suffisamment fluide pour s'infiltrer dans les moindres replis du métal sans noyer les détails de la gravure. Cette sous-couche doit être absolument sèche avant de passer à l'étape suivante.

2. Brossage à sec

On choisit la teinte principale de l'uniforme. Le pinceau (un n° 2 par exemple) est imprégné de peinture puis essuyé sur un chiffon; la figurine est ensuite brossée sommairement de haut en bas. On constate que la peinture n'accroche que sur les reliefs, laissant apparaître la sous-couche noire par endroits, notamment dans les creux et les replis du moulage. On obtient ainsi un effet d'ombres accentuées, ce qui est le but recherché quand on travaille à une échelle aussi réduite. Changez de couleur et répétez l'opération sur les autres surfaces importantes du sujet, comme le pantalon, la cape, etc.

3. Eclaircissement

Pour les plus courageux, on peut faire ressortir les plis saillants des vêtements en y appliquant de petites touches de la teinte de base éclaircie d'une pointe de blanc (ou de jaune clair, si la teinte de base est le rouge, le vert ou le brun). Ce procédé, « lightening » en anglais, peut êtr traduit par le terme d'éclaircissement.

4. Visage et mains

Le visage et les mains reçoivent un rapide barbouillage fait d'un mélange de brun-foncé et de rouge (cette étape est facultative). On dépose ensuite à l'aide d'un pinceau fin (un n° 0 en poils de martre, par exemple) une touche de couleur chair sur chaque pommette, une autre sur le menton, un trait sur l'arête du nez, puis cinq autres sur les phalanges de chaque main, si votre dextérité et la qualité de la gravure le permettent. Le tout doit être exécuté sommairement. Inutile, du moins si l'on débute, de chercher à réaliser un chef-d'œuvre. A la différence des figurines de collection, vos sujets ne sont pas destinés à être détaillés à la loupe. L'important, c'est l'effet d'ensemble (certains disent l'effet de masse), l'aspect général qu'ils auront en évoluant groupés sur une table de jeu, à 50 cm ou plus de l'œil d'un observateur.

Les cheveux, barbes et moustaches recevront quant à eux un léger brossage blanc ou beige, qui mettra l'accent sur les reliefs de la pilosité.

5. Détail de l'équipement

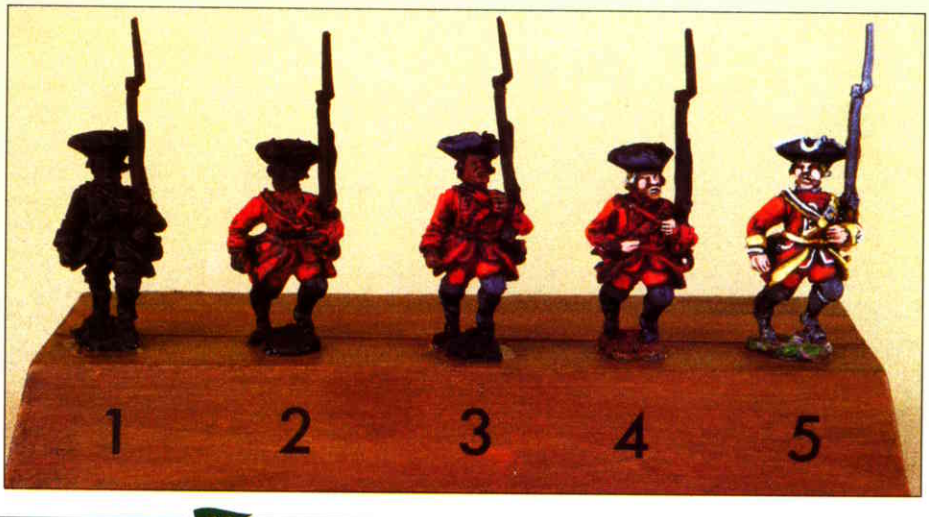
Les effets en cuir ou en bois (bottes, gibernes, crosses de fusils, etc) devront être peints soigneusement au pinceau fin; c'est la seule étape réellement délicate et qui nécessite fréquemment quelques retouches. Par endroits, une touche d'ocre jaune (pour les cuirs bruns) ou de blanc (pour les cuirs noirs) simulera les reflets de lumière sur le cuir. En règle générale, recherchez les contrastes violents dans la juxtaposition des teintes employées. N'hésitez pas à mettre en valeur un détail vestimentaire caractéristique (parement, buffleterie) en le soulignant d'un fin trait de peinture ou d'encre noire.

N'oublions pas les accessoires dorés ou argentés (boucles de ceinturons, armes blanches), ainsi que les canons des fusils, qui seront peints d'un mélange de noir et d'argenté, à défaut de posséder la teinte « gun metal » appropriée.

Pour être vraiment crédibles, les figurines devront finalement être « salies ». On effectue pour cela un ultime et subtil brossage brun-clair qui portera cette fois-ci sur les chaussures et le bas des pantalons.

A l'inverse des figurines de collection, vos sujets sont appelés à être fréquemment manipulés. Pour terminer, il faudra donc protéger votre travail de peinture par un voile de vernis mat ou légèrement satiné. Le vernis brillant est à proscrire, car l'effet rendu est irréaliste. La peinture des figurines doit être complètement sèche avant de procéder au vernissage. ❐

1. Attention néanmoins aux exceptions classiques, comme les unités sudistes pendant la guerre de Sécession.



LES GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE

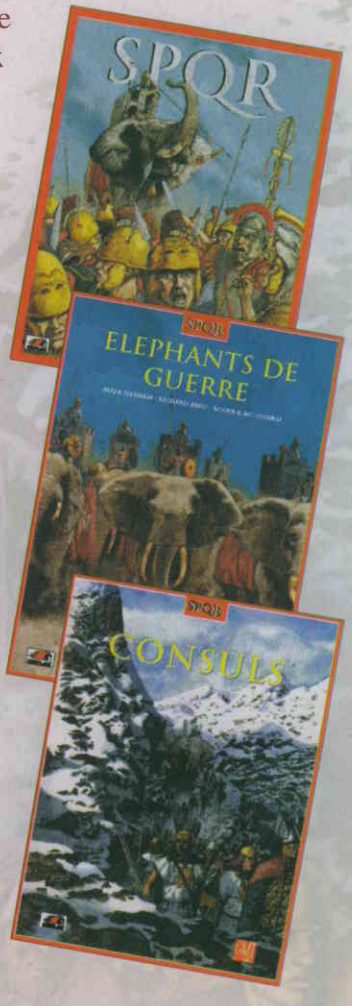
Grâce à Oriflam, comparez vos talents de stratège à ceux des grands chefs qui ont fait l'histoire !

Avec **SPQR** vous avez pu revivre les grandes batailles de la République Romaine face aux Carthaginois, aux Macédoniens et aux troupes mercenaires de Pyrrhus.

Eléphants de Guerre vous a permis de mettre en scène les formidables machines de guerre que représentent les éléphants, dans les batailles d'Antiochus à Raphia ou à Magnésie.

Prochainement, Consuls vous amènera à la découverte des batailles de la Trébie et de Métaurus. Ces conflits mettent en scène la rencontre entre Hannibal et le consul Longus dans la plaine du Pô, après le fameux épisode de la traversée des Alpes par l'armée d'Hannibal. De l'autre côté, les combats font rage entre Hasdrubal Barca, venu d'Espagne pour rejoindre l'armée de son frère, afin de régler une fois pour toute le problème Romain. Mais sur son chemin, il trouvera les consuls Néro et Livius.

Consuls est un supplément pour le jeu SPQR et Eléphants de Guerre. Ces deux jeux sont nécessaires pour utiliser Consuls. Il comprend les règles spécifiques nécessaires ainsi que deux scénarios permettant de jouer les batailles de Trébie et de Métaurus. Les cartes en couleurs représentant les champs de bataille sont aussi fournies.



Deuxième grand Jeu dans la série Les Grandes Batailles de l'Histoire, Alexandre le Grand sera disponible pour la fin de l'année. Il sera produit dans son édition de luxe comprenant 10 batailles. Diadoques, le seul supplément de ce jeu paru à ce jour y sera inclus, vous fournissant ainsi dans une seule boîte 14 batailles antiques. L'ensemble comprendra 6 cartes couleurs et plus de 1100 pions, en plus des livrets de scénarios, des règles et des aides de jeu.

Pour tous renseignements, contactez Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny les Metz

LA STRATE AU VIETNA

DE 1961 à 1972, les Etats-Unis sont engagés dans une guerre complexe pour empêcher la République démocratique du Nord-Viêtnam de propager le communisme au Sud. Les conditions d'engagement de l'armée américaine, sa stratégie globale et ses méthodes de combat vont alors profondément évoluer, face à un adversaire redoutable.

Par Georges RICHARD

D'abord conseillers militaires de l'armée sud-vietnamienne (ARVN, Army of the Republic of South Vietnam), les Américains vont ensuite directement affronter la guérilla du Viêt Cong (VC) et les combattants de l'armée régulière du Nord-Viêtnam (NVA, North Vietnam Army). La guerre du Viêtnam comporte quatre phases : montée de la guérilla VC de 1954 à 1961; contre-guérilla américaine — dite stratégie COIN (Counter-Insurgency) — de 1961 à 1964; engagement massif des forces armées américaines et utilisation des appelés (1965-1968); enfin, « vietnamisation » du conflit et retrait américain de 1968 à 1972.

Les conditions opérationnelles

Le terrain explique la nature de la guerre du Viêtnam. Cours d'eau, rizières et marais de Cochinchine, plateaux couverts de jungle ou d'herbes à éléphants d'Annam, prêtent au combat d'infanterie. Les routes sont rares, propices aux embuscades, et ne permettent pas de grands déploiements mécanisés. Les quatre cinquièmes du pays restent à contrôler. La saison des pluies transforme les chemins en bourbiers et réduit le nombre d'interventions aériennes. Les frontières avec le Cambodge, le Laos et le Nord-Viêtnam, sans barrière naturelle, loin des régions habitées, favorisent les infiltrations. C'est l'itinéraire de la piste Hô Chi Minh qui ravitaille les VC et les troupes de la NVA. La présence d'éléments VC dans les villes et les campagnes de la République du Sud-Viêtnam étend la menace à tout le territoire. Il n'y a donc pas de front, mais des secteurs plus ou moins contrôlés par l'un ou l'autre camp.

Entre 1961 et 1963, le plan Staley-Taylor conseille à l'ARVN de regrouper les villageois dans des hameaux stratégiques, à l'instar des Britanniques en Malaisie et des Français en Algérie. Ces hameaux entourés de barbelés et de pointes de bambou doivent couper le VC de la population. Sur le terrain, ce plan n'est pas entièrement réalisé car les autorités sud-vietnamiennes détournent l'aide financière américaine. Reprenant l'idée française des bastions, les conseillers militaires américains érigent, dès 1961, des camps fortifiés dans la région des hauts plateaux annamites. Les Special Forces, ou « bérets verts », y encadrent les tribus de montagnards. Selon le principe de « la conquête des cœurs », les forces spéciales apportent une aide médicale et technique. Les CIDG (Civilian Irregular Defense Groups) forment d'efficaces milices d'autodéfense.

Mais, rapidement, l'incompétence de l'ARVN dans les opérations de contre-guérilla exige de plus en plus de conseillers militaires américains. En janvier 1964, 16 000 de ces spécialistes sont au Sud-Viêtnam. La CIA (Central Intelligence Agency) recrute au Cambodge et au Laos des mercenaires et monte une compagnie aérienne fictive, Air America, chargée de bombarder les maquis communistes et de ravitailler les partisans anti-communistes hors du Viêtnam. En décembre 1964, les forces VC s'emparent de Binh Gia, à soixante kilomètres au nord de Saïgon.

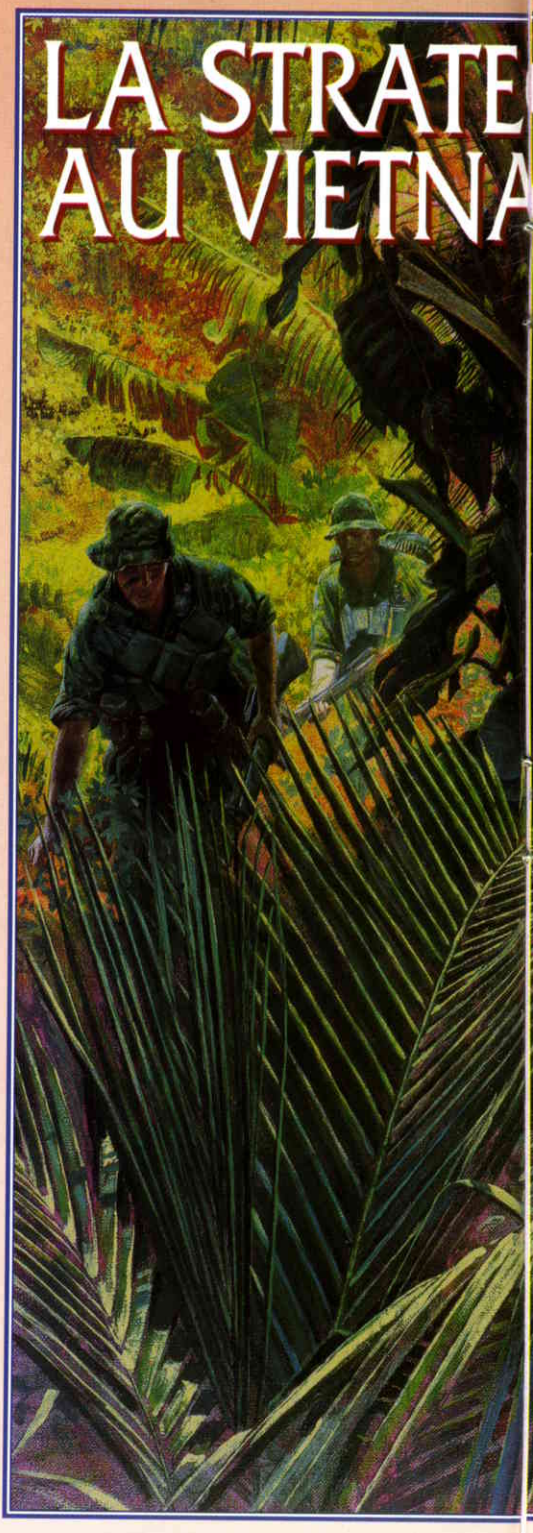
A partir de 1965, l'engagement américain devient massif : de 23 000 hommes en janvier 1965, on passe en 1968 à 549 000 GIs. Aux Américains s'ajoutent les alliés du monde libre : Sud-Coréens, Thaïs, Philippins, Néo-Zélandais et Australiens.

Les camps fortifiés, ceinturés de barbelés et de mines, forment l'univers du front pour les *Grunts* (bidasses), qui représentent un septième des effectifs. Plutôt que de s'enterrer, les Américains élèvent des bunkers de sacs de terre qui s'égrènent le long du périmètre défensif tandis que le commandement se réfugie dans un PC central sans meurtrière. Dans les camps de base, moins exposés, construits sur une route, des baraques préfabriquées abritent la troupe, les services et de vastes entrepôts. Miradors blindés, projecteurs et mitrailleuses lourdes sur trépied (calibres 7,62 et 12,7 mm) et mortiers assurent la sécurité des bases arrière. Les immenses bases aéro-logistiques se situent sur les côtes, loin de l'activité VC : Da Nang, Nha Trang, ou Cam Ranh. A l'intérieur du pays, l'héliport d'An Khe, mesurant sept kilomètres sur cinq, abrite les appareils de la First Cavalry Division (First Cav.).

Malgré une zone de sécurité de trois kilomètres autour des bases aériennes américaines, leur protection reste difficile. La stratégie des camps fortifiés amène les Américains à se replier sur eux-mêmes et à ne contrôler que de faibles portions du territoire.

Une guerre de caporaux

Cette guerre engage surtout des petites unités. Du côté américain, des sections (platoons) de 30 à 50 hommes, fractionnables en groupes de combat (squads) de 9 à 15 hommes, occupent des points d'appui et patrouillent alentour. Les opérations engageant plusieurs bataillons ou un régiment entier sont autant de grandes batailles à l'échelle du Viêtnam. Une des premières campagnes, celle de Pleiku (19 octobre au 25 novembre 1965), oppose une division de l'armée du Nord-Viêtnam (trois régiments, un bataillon de mortiers de 120, un autre de mitrailleuses de DCA et un troisième de soutien) contre la First Cav., capable d'engager quatre bataillons d'infanterie aéromobile dans une action. La campagne de Pleiku, annonciatrice de toutes les autres, affiche un score victorieux : 1 519 soldats NVA tués, 2 042 supposés tués, 1 178 supposés bles-



Dans la jungle vietnamienne, une section de Rangers progresse avec précaution. Sur ce terrain, comme partout ailleurs au Viêtnam, l'ennemi reste souvent invisible. Ces hommes appartiennent à une compagnie de Rangers du 151st Infantry Regiment et effectuent ici une reconnaissance en profondeur. *(Indiana Rangers : the Army guard in Vietnam*, tableau de Mort Künstler, National Guard Bureau, Pentagon)

ÉGIE MILITAIRE AMÉRICAINE AM

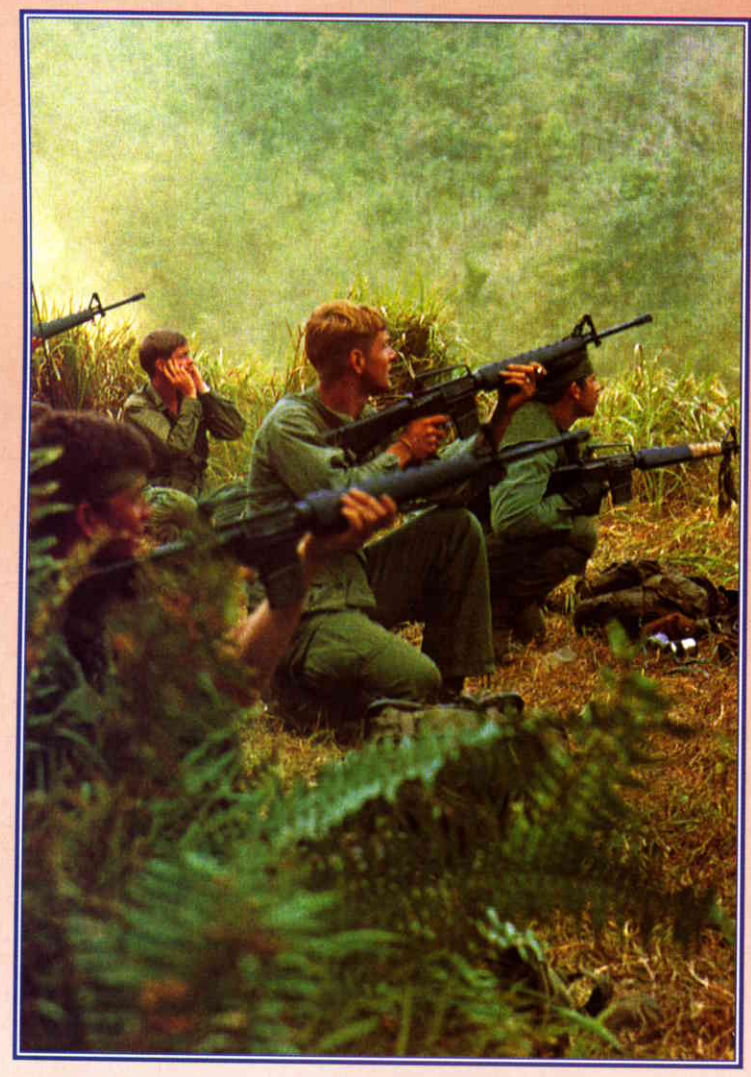
sés, 157 capturés; 867 armes individuelles, 126 armes lourdes et un hôpital de campagne saisis. Du coté américain, 304 soldats sont tués et 524 blessés, quatre hélicoptères abattus, 56 touchés.

Beaucoup d'officiers américains regrettent de ne pas avoir poursuivi au Cambodge la division NVA en retraite. Mais, pour des raisons politiques, le secrétaire à la défense Robert McNamara refuse l'extension de la guerre terrestre. Laos, Cambodge et République démocratique du Viêtnam constituent autant de sanctuaires stratégiques pour le VC et la NVA. Après le succès de la campagne de Pleiku, l'état-major américain développe, à partir de 1966, le concept Search and Destroy (chercher et détruire), basé sur l'aéromobilité et assumant l'absence de front. Néanmoins, l'abandon de terrains chèrement acquis, réoccupés ensuite par le VC, est mal accepté par la troupe et l'opinion. Les Américains développent donc un nouveau type d'opération, appelé Clear and Hold (nettoyer et tenir). Occuper et pacifier redeviennent des priorités. Ces opérations, précédées de bombardements stratégiques de B-52, ratissent des secteurs de la région des hauts plateaux.

En février 1967, l'opération Junction City engage plus de 40 000 hommes. Pour faire diversion, le VC s'empare pendant une nuit du port de Quang Tri, à proximité du 17^{e} parallèle, obligeant les Américains à prélever 11 000 hommes sur l'opération Junction City. A partir de 1967, la ligne McNamara est construite le long du 17^{e} parallèle. C'est une chaîne de camps fortifiés, de miradors d'observation, de grillages barbelés et de bases d'artillerie reliés par une rocade stratégique, précédée de mines et de détecteurs électroniques. Son but, jamais atteint, est d'empêcher les infiltrations venant du Nord. Inachevée, elle est abandonnée en 1969.

Des stratégies opposées

Deux conceptions stratégiques s'opposent, l'une militaire, l'autre politique : les Américains privilégient le contrôle du terrain par une démonstration de force ouverte, les communistes préfèrent le contrôle des populations par la propagande et la terreur, en masquant leur dispositif militaire. Aux camps fortifiés américains répondent les réseaux de tunnel du VC autour de chaque grande ville. Les dizaines de kilomètres des tunnels de Cu Chi au nord-ouest de Saïgon n'ont jamais été complètement découverts par les Américains.



***The Mad Minute* (la minute folle) ! Au Viêtnam, la puissance de feu d'une section d'infanterie est devenue telle que les Américains emploient une nouvelle tactique de combat : la minute folle. Tirant dans toutes les directions, une section parvient ainsi à débusquer les Viêt Cong. Dans l'armée française, on utilise plutôt le terme de boule de feu pour désigner cette tactique.**
(Document DoD, collection *Raids*)

Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections, 1996

Ces tunnels, reliant des « villages de combat », constituent des villes souterraines qui abritent le commandement, les troupes, la logistique, les ateliers d'armement et les hôpitaux du VC. L'emploi de gaz lacrymogènes, la destruction de galeries à l'explosif sont des réponses insuffisantes. De faux tunnels leurrent les Américains. Plus probants sont les *Tunnel rats*, volontaires armés d'un Colt 45. et d'une lampe, qui vont déloger les Viets.

Comme le Viet Minh pendant la guerre d'Indochine, le VC profite de l'éloignement et de la nuit pour se substituer aux autorités légales et absentéistes du pays. La lutte politique n'échappe pas aux Américains mais reste secondaire. Des actions contradictoires sont menées, comme des aides médicales aux paysans vietnamiens suivies de leur déplacement pour dégager une *Free fire zone* (zone de tir à vue sur tout déplacement non ami repéré). Les paysans regroupés autour de Saïgon, loin de leur terre, supportent mal ce traitement. Des tracts ou des hélicoptères munis de hauts-parleurs invitent les VC à se réhabiliter. La faim et la maladie en poussent beaucoup à profiter du plan de rééducation et de réforme du gouvernement sud-vietnamien. Certains ex-VC combattent avec les Américains dans les Kit Carson Scouts, mais ils désertent après quelques mois ou quelques années.

Pour Giap, commandant en chef de la NVA et du VC, guerre et politique sont liées. Inférieur matériellement, il cherche à vaincre moralement dans une guerre d'usure. Giap a deux alliés : la presse internationale et l'opinion américaine. Les offensives communistes sont d'abord des coups médiatiques. La plus célèbre est l'offensive du Tet (nouvel an vietnamien). Le 1er février 1968, le VC attaque toutes les grandes villes du Sud-Viêtnam. Un commando parvient même à l'intérieur de l'ambassade américaine à Saïgon. Les cadres sud-vietnamiens et leurs familles sont exécutés par milliers.

Parallèlement, la NVA franchit le 17e parallèle et attaque le camp fortifié de Khe Sanh dans un siège qui veut répéter Diên Biên Phu. Militairement, la contre-attaque américaine brise la force combattante du VC pour le restant du conflit. Politiquement, c'est le plus grand succès communiste de la guerre.

L'offensive du Têt démontre que les Américains ne contrôlent pas le pays. Les images quotidiennes du Viêtnam, première guerre télévisée de l'histoire, démoralisent l'opinion américaine et développent un fort courant pacifiste. Au plus haut niveau, on ne croit plus à la victoire. McNamara, l'artisan de l'intervention au Viêtnam, démissionne en novembre 1967. A partir de 1968, le désengagement américain commence. Drogue et insoumission sapent l'armée. Le Pentagone décide de « vietnamiser » le conflit. Les Sud-Vietnamiens feront leur propre guerre, soutenus par une logistique et un appui aérien américains.

Le combat d'infanterie

Des heures et des jours de marche ou de garde sous une chaleur torride et humide accablent de fatigue et d'ennui le GI. Son équipement, trop lourd (jusqu'à 40 kg), est inadapté pour le combat de jungle : casque d'acier M1956 recouvert d'une toile camouflée, sac à dos avec armature métallique, poncho, munitions individuelles et collectives, grenades fumigènes et explosives, machette ou pelle-bêche, lampe, trousse médicale, rations C, deux ou trois bidons, parfois un gilet pare-éclats ou une serviette pour éponger la sueur. Le GI en rangers n'a pas la mobilité du Bo doï (fantassin NVA) en sandale Hô Chi Minh (en pneu et chambre à air).

Les unités d'élite, comme les forces spéciales, les groupes de reconnaissance profonde ou LRRP (Long Range Reconnaissance Patrol Unit; dire *Lurp*), les commandos de Marine des SEAL (Sea, Air and Land), s'équipent rapidement de manière allégée. *Boonie hat* (chapeau de brousse), béret ou bandana

camouflés remplacent le casque. L'armée américaine adapte néanmoins en partie son matériel : treillis en tissus de popeline léger, rangers en cuir et toile avec une plaque de fer doux dans la semelle contre les pièges. A partir de 1967, de nombreux équipements en nylon sont fournis (sacs à dos, etc.).

Le camouflage n'est pas initialement soigné par les Américains. La tenue standard vert olive se fond bien dans la jungle mais, dans les premiers temps, les hommes des forces spéciales achètent individuellement la tenue de chasse Duck-hunter. Vers le milieu de la guerre, la tenue tigrée (Tigerstripes) noire et vert-gris est produite en multiples versions pour les troupes spéciales. Le camouflage facial est réservé aux missions commandos. Eventuellement, les têtes de patrouille des LRRP s'habillent avec le pyjama noir des VC pour tromper l'ennemi.

Le feuillage noué autour du casque et de la taille reste une spécificité NVA ou VC remarquablement efficace. Par ailleurs, contrairement à une idée reçue, les Vietnamiens ne sont pas habitués à vivre dans la jungle. Près de 20 % des effectifs de la NVA sont touchés par la malaria quand ils parviennent au Sud-Viêtnam.

Le VC est habile dans l'art des pièges. Planches à clous, pointes de bambous, cartouches, grenades et mines sont dissimulées le long des pistes ou à gué. Dans les zones de repos, des enfants portant des bombes explosent près des rassemblements de GIs. Les booby traps (pièges à c...) représentent 21 % des pertes contre 3,1 % lors de la Seconde Guerre Mondiale. Ils expliquent la nervosité des GIs à l'encontre des paysans vietnamiens. Les Américains développent quant à eux la mine Claymore à effet dirigé, projetant 700 billes d'acier à 50 m.

L'armement du soldat

Soudaineté, brièveté et intensité caractérisent le combat d'infanterie. Le Viêtnam est la première guerre où les armes automatiques équipent presque tous les combattants. L'infanterie régulière du Nord-Viêtnam est armée de fusils d'assaut Kalashnikov AK-47 tirant une munition courte de 7,62 mm. Son chargeur courbe de trente coups assure une bonne continuité de tir. Jusqu'en 1965, l'AK-47 et son équivalent chinois Chicom 56 battent le lourd M14 des GIs, extrapolation du fusil semi automatique M1 Garand de la Seconde Guerre. La munition de 7,62 mm NATO entraîne un fort recul et, en rafale, porte trop haut. De plus, seulement deux M14 par squad tirent en automatique.

La First Cav. est chargée en 1965 d'expérimenter au combat un fusil d'assaut capable de rivaliser avec l'AK-47 : le M16. Léger, il utilise une munition de 5,56 mm répartie dans des chargeurs de vingt, puis trente coups. Le succès de la Drang en 1965 assure celui du M16, qui devient l'arme standard du GI. Lors d'une conférence de presse tenue après cet engagement, le lieutenant-colonel Harold Moore déclare : « *Des hommes braves et ce petit fusil noir (M16) ont remporté cette victoire* ». A poids égal, avec du 5,56 mm, le soldat emporte deux fois plus de munitions qu'avec du 7,62 mm. Mais le plus important est l'assurance psychologique qu'apporte le M16.

Les études sur le combat d'infanterie pendant la Seconde Guerre Mondiale démontraient qu'au combat, seulement quatre ou cinq hommes sur dix osaient tirer à cause de la peur d'être repérés, de l'invisibilité de l'ennemi, de l'inexpérience et de l'appréhension du recul de l'arme. L'utilisation du M16 augmente le nombre de combattants effectifs. Les GIs apprécient de tirer une grêle de munitions sur l'ennemi avec un recul insignifiant de l'arme. Le shotgun ou fusil à pompe, en dotation ou acquis à titre individuel, est l'arme la plus mortelle dans la jungle.

Les sections NVA possèdent un bon fusil-mitrailleur : le RPD. Avec la même munition que l'AK 47, le RPD possède des chargeurs tambours de 50-100 coups et un bipied pour le tir couché. Léger (7,6 kg), le RPD a une cadence de tir rapide (700 coups-minute). Son équivalent américain, la M60, plus lourde (10,5 kg) a une cadence plus réduite (550 coups-minute). Munie d'un bipied, chargée par des bandes de cent coups de 7,62 mm OTAN, elle demande un pourvoyeur pour son approvisionnement. La M60 est supérieure au RPD dans la défensive en tir couché mais inférieure dans l'offensive.

Pour équiper les troupes non régulières, une grande variété d'armes est tirée des stocks américains et soviétiques de la Deuxième Guerre Mondiale. Les armes soviétiques sont robustes, plus faciles d'entretien, avec des munitions plus standardisées que les américaines. A l'échelon de la compagnie, les NVA et le VC utilisent le lance-roquettes (RPG). Le RPG-2 (ou B-40) puis le RPG-7 sont des armes antichars puissantes et légères portant à 150 m. La roquette (82 ou 85 mm) se charge à l'avant sur un tube de 40 mm. Elle détruit par coup direct blindés et bunkers et même les hélicoptères en vol stationnaire. En tir anti-personnels, la puissance de feu du RPG vaut un tir de mortier de 82 mm. Les Américains n'ont pas d'équivalent.

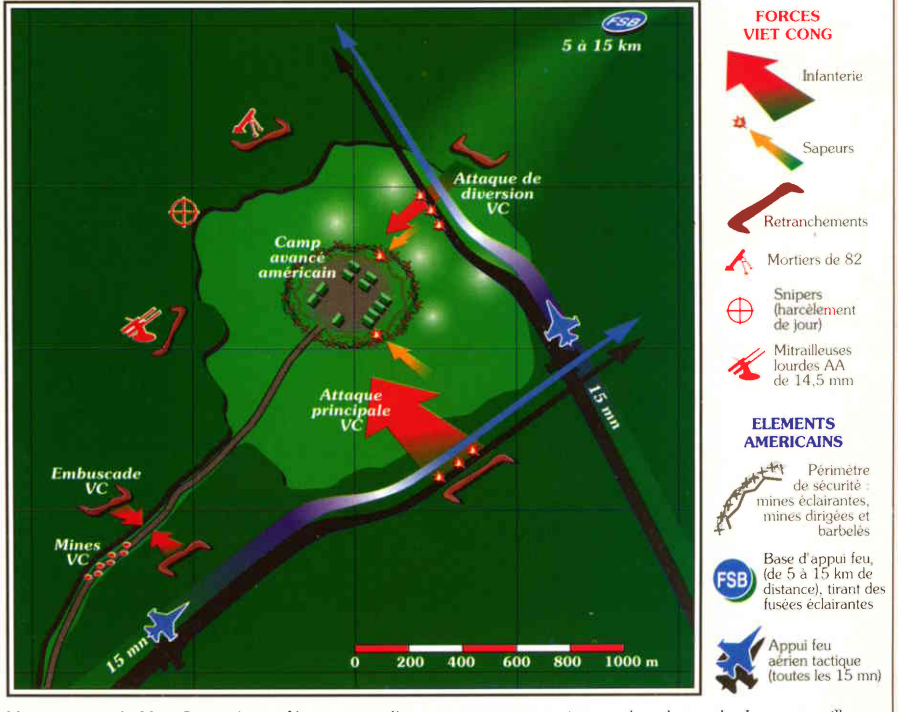
Le fusil lance-grenades M79 (surnommé « blooper » à cause de son bruit), arme précise, tire au coup par coup des grenades explosives de 40 mm à 150 m, avec un rayon mortel de 5 m.

Vers la fin de la guerre, le système M203 fixe un lance-grenades sous le M16. Pour compenser la puissance du RPG, les Américains s'équipent d'un lance-roquettes anti-chars jetable : le M72 LAW (Light Anti-Tank Weapon). Sa roquette de 66 mm porte à moins de 50 m. Lors de l'attaque du camp des Special Forces de Lang Vei par des blindés légers amphibies PT-76, les LAW font une piètre démonstration : défectueux, portant trop court, incapables de percer le blindage autrement qu'à l'arrière des véhicules. Le LAW est plus efficace en tir anti-bunkers.

VC et NVA emploient des grenades à manche de type chinois et d'autres de fabrication artisanale. Du côté américain, aux grenades défensives à fragmentation et au phosphore s'ajoute la nouvelle base-ball grenade, plus facile à lancer. Dans un accrochage d'infanterie, la puissance de feu directe d'une section NVA est équivalente, sinon supérieure, à une section américaine.

Néanmoins, en dépit de l'utilisation de snipers pour le harcèlement des bases américaines, les *Gooks* (surnom donné aux Viêts) ont la réputation d'être de mauvais tireurs. Pour assurer une bonne précision de tir et éviter la surchauffe du canon, les combattants font feu par courtes rafales ou même en semi-automatique prolongé. Au combat, la cadence automatique du M16 ou de l'AK 47 est de 60-70 coups-minutes, tandis que celle des fusils-mitrailleurs, ravitaillés en continu par des bandes et dotés d'un canon plus épais ou interchangeable, atteint 150-200 coups-minutes.

ATTAQUE NOCTURNE D'UN CAMP AVANCE AMERICAIN


FSB
5 à 15 km
Attaque de diversion VC
Camp avancé américain
Attaque principale VC
Embuscade VC
Mines VC
15 mm
15 mm
0 200 400 600 800 1000 m
FORCES VIET CONG
Infanterie
Sapeurs
Retranchements
Mortiers de 82
Snipers (harcèlement de jour)
Mitrailleuses lourdes AA de 14,5 mm
ELEMENTS AMERICAINS
Périmètre de sécurité : mines éclairantes, mines dirigées et barbelés
Base d'appui feu, (de 5 à 15 km de distance), tirant des fusées éclairantes
Appui feu aérien tactique (toutes les 15 mn)

Un régiment du Viêt Cong s'est infiltré autour d'un camp avancé américain dans la jungle. Les patrouilles américaines sont attaquées et n'osent plus sortir. Après avoir installé son dispositif d'attaque, le Viêt Cong procède à des tirs de harcèlement graduels par snipers et mortiers. Ravitaillement et renforts terrestres américains sont bloqués par une embuscade. La nuit, des sapeurs du Viêt Cong s'infiltrent dans le périmètre de sécurité. Les mines américaines sont marquées ou retournées contre les bunkers du camp; les barbelés sont coupés ou détruits à l'explosif. Une attaque de diversion est suivie de l'assaut principal. Des fusées éclairantes tirées par les 105 mm d'une FSB illuminent le combat. Les assiégés demandent des bombardements aériens en appui. Les Viêt Congs se retirent à l'aube.

Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

L'emploi intensif des hélicoptères est l'une des spécificités de la guerre du Viêtnam. L'aéromobilité, inventée et développée par les Français sur le même théâtre et en Algérie, transforme radicalement l'emploi de l'infanterie.
(Document DoD, collection *Raids*)

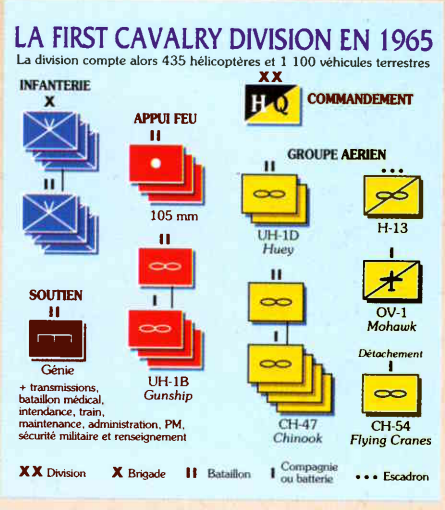
Une succession d'accrochages

L'ampleur du volume de feu réduit la durée d'un accrochage à quelques terrifiantes minutes. Après les premières rafales de contact, la rumeur du combat s'amplifie jusqu'à l'intensité sonore d'une demi-douzaine de marteaux-piqueurs, selon le témoignage imagé d'un vétéran. Les combattants plongent immédiatement au sol, ce qui réduit un champ de vision déjà limité par la jungle ou la brousse. L'ennemi reste invisible et le fantassin a l'impression de combattre des arbres, des collines ou des herbes. Pourtant, le sifflement des balles signale la présence de l'ennemi. Dispersion, bruit et manque de visibilité rendent l'action du commandement impossible au niveau de la section. Chacun est réduit à ses réflexes. Il faut diriger son tir à l'aveuglette vers le bruit et les départs des armes adverses.

La première minute décide souvent de qui restera maître du feu. Les pertes rapidement accumulées, les cris des blessés et le sifflement des balles poussent la partie dominée à cesser le tir et à décrocher. Graduellement, les tirs cessent, le combat est fini. Viennent le décompte des pertes et les soins aux blessés, majoritairement touchés au thorax. Les Américains évacuent par hélicoptère les cadavres de leurs camarades mis dans des sacs en plastique (body bags) et les blessés. Une bataille est constituée de centaines d'accrochages de ce type engageant de petits groupes de combattants.

A la bataille de la Drang, le lieutenant-colonel Harold Moore du 1er bataillon du 7e régiment de cavalerie invente une nouvelle tactique d'infanterie : la *Mad minute* (minute folle). Craignant un nouvel assaut, il ordonne à ses compagnies de tirer une minute entière avec toutes leurs armes dans les arbres, les broussailles et les termitières. A leur surprise, les GIs débusquent quarante Nord-Vietnamiens infiltrés et abattent deux snipers montés aux arbres. La *Mad minute* sera souvent utilisée par les fantassins et les blindés américains, en particulier le soir en bivouac.

Une autre spécificité tactique de cette guerre est l'importance des fortifications de campagne. Depuis Diên Biên Phu, le Bo doï est devenu un terrassier. Chaque soldat NVA porte une pelle ou une pioche. Même pour une pause de deux heures au cours d'une marche, les chefs d'unités exigent de creuser des trous d'hommes et des nids pour les armes lourdes. Le VC prend également soin de construire bunkers et tranchées pour une embuscade ou l'attaque d'une base ennemie. Les unités VC peuvent tenir un village fortifié pendant des heures et disparaître à la dernière extrémité, comme par enchantement. La tactique de la dispersion par petits groupes et les tunnels évitent ainsi aux VC l'anéantissement final par un ennemi supérieur. Pour le Marine bombardé dans les tranchées de Khe Sanh en 1968, ou les gars de la 101e division aéroportée attaquant la colline d'Hamburger Hill en 1969, la guerre du Viêtnam ressemble à Verdun.



Le soutien lourd

Selon la doctrine de l'US Army, l'artillerie conquiert et l'infanterie occupe le terrain. L'appui-feu direct au niveau du bataillon d'infanterie est assuré par une section de canons sans recul antichars de 90 ou de 106 mm, portant à environ 1 300 m. En général, les pièces sont laissées à la base et la section devient de l'infanterie. Toutefois, en cas d'attaque d'une base, les canons sans recul sont d'une précision mortelle. A Khe Sanh, ils éliminent les snipers NVA les uns après les autres. A la fin du siège, un arrangement tacite existe entre un sniper NVA venu remplacer ses camarades tués et les artilleurs d'en face : chacun fait semblant de tirer pour contenter la hiérarchie.

A chaque compagnie d'infanterie s'adjoint une section de mortier de 81 mm, d'une portée allant de 100 à 3 000 m et une cadence de 25 coups-minute. En appui-feu direct, les communistes sont dotés d'armes soviétiques ou de copies chinoises d'armes américaines : chaque régiment NVA a une compagnie de 57 ou 75 mm sans recul, une de mortiers de 82 mm et une de mitrailleuses lourdes antiaériennes de 12,7 ou 14,5 mm. Seul l'appui-feu indirect d'artillerie ou aérien permet aux Américains de l'emporter sur le terrain. La radio PRC-25, portée au dos par un opérateur (RTO, Radio Telephone Operator), est donc l'arme principale du commandant de compagnie et se retrouve à tous les échelons d'une division. L'image du chef d'unité dirigeant le combat accroché à son combiné radio est caractéristique du Viêtnam.

Le bataillon ou chaque compagnie a un observateur d'artillerie (FO, Forward Observer), généralement envoyé par les batteries d'appui-feu, pour diriger le tir par radio. Le FO peut également être délégué par la section de mortiers de la compagnie à une section de fantassins. La pièce d'artillerie la plus utilisée au Viêtnam est l'obusier M101A1 de 105 mm tirant des obus de 15 kg à 11 km à une cadence maximale de 15 coups-minute. Avant de passer au tir d'efficacité avec des obus explosifs (HE, High Explosive), deux salves encadrent la cible pour la fixer. Eventuellement, en terrain boisé, des obus fusants explosent à hauteur des cimes pour multiplier le nombre d'éclats et des obus perforants pilonnent les bunkers. Pour couvrir la retraite d'une section, les 105 dressent un écran de fumigènes ou à défaut utilisent du phosphore blanc incendiaire. Les obusiers de 155 mm sont plus rarement employés.

L'artillerie lourde est constituée par des canons automoteurs de 175 mm portant à près de 30 km. L'importance de l'artillerie se manifeste par la création de bases d'appui-feu

Bibliographie

Vietnam Order of Battle, Sh. L. Stanton, New York, US News Books, 1981.
Vietnam : A History, S. Karnow, New York, Viking Press, 1983.
Weapons of the Vietnam War, A. Robinson, New York, Gallery Books, 1983.
Nam : l'histoire vécue de la guerre du Vietnam 1965-1975, Atlas, 1988, 2 vol.

Filmographie

La Section Anderson, Pierre Schœndorffer, France, 1967 (ne pas confondre avec *La 317e section*, tout aussi excellent et du même réalisateur, mais sur la guerre d'Indochine).
Apocalypse Now, F.C. Coppola, Etats-Unis, 1979.
Hamburger Hill, J. Irvin, Etats-Unis, 1987.
Flight of the Intruder, J. Milius, Etats-Unis, 1990.

La rédaction remercie Gil Bourdeaux et Eric Micheletti pour leurs précieux conseils.

(FSB, Fire Support Base). Souvent temporaires et liées à une opération, ou destinées à couvrir des camps permanents, elles se forment d'une batterie (six pièces) à demi-enterrée et protégée par des sacs de terre. Mines, barbelés, mitrailleuses, mortiers de 81 ou 107 mm assurent la défense des FSB qui s'épaulent mutuellement.

Des FAC (Forward Air Controllers, petits avions d'observation) guident les bombardements aériens (Air strikes). Les Air strikes sont menés par des chasseurs-bombardiers à réaction comme le F-105 ou le F-4 Phantom ou par leur équivalent à hélice, le A1E Skyraider, plus lent mais plus précis. Les charges délivrées sont des bombes explosives de 250 kg ou des canisters de napalm (liquide incendiaire). Malgré les marqueurs fumigènes, les bombes frappent parfois des amis, d'autant plus que les Viets ont reçu l'ordre de combattre « *une main à la ceinture des GIs* ».

Le C-47 Spooky et le C-130 Hercules sont spécialement bordés de miniguns de 7.62 mm (mitrailleuses à canons rotatifs tirant à 4 000 coups-minutes et portant à 1 500 m). La First Cav. développe un nouveau concept d'appui-feu, le tir de roquettes héliportées (ARA, Aerial Rocket Artillery). Initialement, 48 roquettes de 69,9 mm réparties en deux pods arment le UH-1B Huey Gunship (dit Hog). Il est rapidement remplacé par le UH-1C Gunship à l'armement varié : M60 associées aux roquettes ou deux canons de 20 mm seuls, lance-grenades de 40 mm sous le nez de l'appareil. Un système plus redoutable, adopté en 1966, combine deux pods de sept roquettes de 69,9 mm et deux miniguns de 7,62 mm. A partir de 1967, apparaît l'AH-1G Cobra entièrement conçu pour l'appui-feu. Rapide et blindé, il porte sous le nez un lance-grenades de 40 mm ou une mitrailleuse en double, ou bien les deux types d'armes combinés. Ses moignons d'ailes portent quatre pods de roquettes.

La combinaison du feu terrestre et aérien broie tous les assauts d'infanterie. Lors de la campagne de Pleiku, en 35 jours, 33 108 coups de 105 mm et 7 536 roquettes héliportées de 69,9 mm sont tirées. Au cours des combats, un Air strike a lieu toutes les 15 mn et, pour la première fois, des bombardiers stratégiques B-52 sont employés en soutien, frappant les arrières ennemies à 7 km de la ligne de combat. C'est l'aviation qui brise le siège de Khe Sanh où la NVA a concentré une puissante artillerie, en particulier des canons de 130 mm (portée 30 km). De chaque côté, l'artillerie est utilisée pour le harcèlement. Les tirs H&I (Harassing and Interdiction fires) frappent les lieux supposés de passage VC pour empêcher les infiltrations autour des bases américaines. Giap développe en 1967 des « *commandos autonomes de chaque arme* » qui harcèlent les bases adverses avec des lance-roquettes portables de 109, 122 et 140 mm portant jusqu'à 14 km. 24 appareils américains sont détruits au sol sur la base de Bien Hoa le 11 mai 1967. Tirant de nuit, se déplaçant après chaque tir, ces pièces sont presque indétectables.

Les blindés agissent par petits groupes d'appui-feu direct. Le véhicule de transport de troupes M113 couvre avec sa 12.7. Une version ACAV du M113 est produite pour la protection des convois : deux M60 latérales complètent une 12.7 en tourelle ouverte. Les pièces de 90 ou de 105 mm des chars M48 et M60A1 se révèlent efficaces contre les bunkers et en combat urbain. Les Ontos des Marines, automoteurs armés de six canons sans recul de 106 mm, nettoient les rues de Hué en 1968. La NVA a très rarement employé des blindés contre les Américains, mais elle les utilisera massivement entre 1972 et 1975.

Les bombardements stratégiques

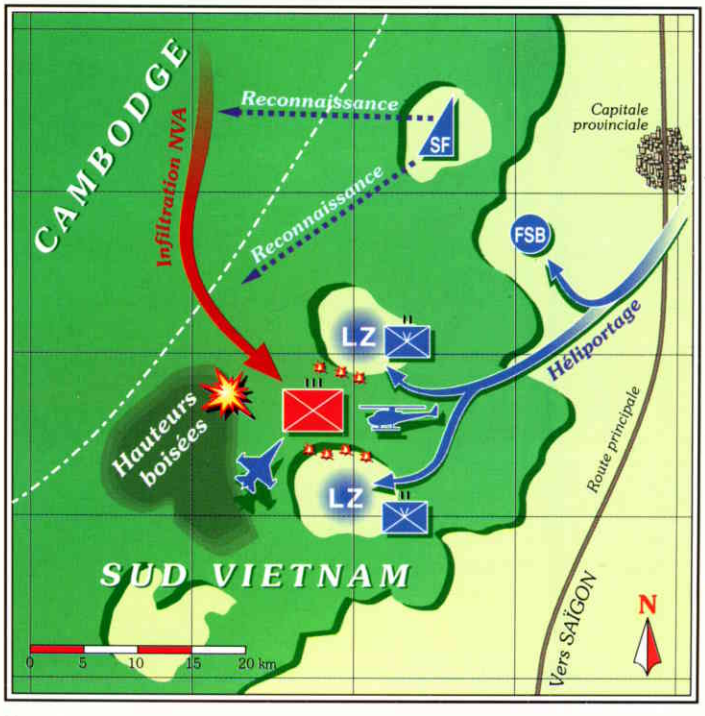
Les Etats-Unis lancent 7,8 millions de tonnes de bombes au Viêtnam contre 3,5 millions durant la Seconde Guerre Mondiale. Le principal bombardier stratégique est le B-52. Basé aux Philippines, en Thaïlande ou à Guam, il délivre à haute altitude près de 50 t de bombes. Les plus grosses quantités servent à l'interdiction de la piste Hô Chi Minh. Les bombardements sont guidés par des détecteurs acoustiques, thermiques, chimiques et sismiques lancés par avion. Des transporteurs lourds chargés d'électronique puis des avions robots YQU-22B captent les signaux et les transmettent à la base de Nakom Phanom en Thaïlande qui dirige les Strikes. Ponctuellement, les ponts stratégiques sont bombardés au nord du 17e parallèle. La bombe à guidage laser permet d'en faciliter la destruction. Cratérisant la jungle, détruisant des milliers de camions sino-soviétiques rapidement remplacés, les bombardements d'interdiction ne peuvent couper la piste Hô Chi Minh.

Le renseignement électronique se révèle incapable de prévoir les intentions ennemies. Néanmoins, l'aviation américaine écrase l'offensive NVA de 1972 contre le Sud. Il faut trois ans à Hanoï pour reprendre l'offensive. Pour limiter le nombre d'embuscades VC le long des cours d'eau du delta du Mékong, l'amiral Zumwalt ordonne une campagne aérienne de défoliation. De l'agent Orange est efficacement dispensé par des C-123 Providers. Dès 1964, des raids de représailles contre la population du Nord-Viêtnam sont sporadiquement lancés jusqu'à leur arrêt par le président Johnson en 1968. Des jets pilonnent les villages avec des bombes à billes et HE. Au sol, des milices populaires et les batteries anti-aériennes ripostent avec des vieux fusils et des mitrailleuses lourdes simples, jumelées ou quadruples, pourtant capables d'abattre des chasseurs-bombardiers. Les pilotes capturés servent à la propagande communiste. Hanoï et le port d'Haïphong, par où transite 75 % du ravitaillement, sont décrétés zone d'exclusion aérienne par MacNamara. Dans les deux dernières semaines de 1972, le président Nixon les désigne comme objectifs aux B-52 dans le but de ramener les Nord-Vietnamiens à la table des négociations.

Ce sont les plus gros bombardements de la guerre, bien que l'intention ne soit pas de raser Hanoï, qui n'a jamais ressemblé aux ruines de Berlin ou de Tokyo en 1945. Le camp socialiste a doté Hanoï de la plus puissante DCA du monde : mitrailleuses lourdes, canons à tir rapide et surtout missiles SAM capables d'atteindre les B-52 alors qu'un seul l'avait été au cours des années précédentes. Le 23 janvier 1973, un accord de cessez-le-feu est signé à Paris. Au total, 3 720 avions américains sont abattus au cours de la guerre.

En s'opposant au Nord-Viêtnam, les Etats-Unis affrontaient tout le bloc communiste qui, de la Chine à l'Allemagne de l'Est, mobilisait toute son industrie de guerre. Craignant une intervention chinoise directe, comme durant la guerre de Corée, ou une Troisième Guerre Mondiale, les Américains ne pouvaient envahir le Nord-Viêtnam ou lui infliger des représailles aériennes décisives. Cette guerre, qui ne menaçait pas directement les intérêts vitaux américains, aura finalement coûté la vie à 58 000 GIs et duré dix ans. ❐

OPERATION « SEARCH AND DESTROY » (rechercher et détruire)



Un régiment nord-vietnamien vient de passer la frontière sud-vietnamienne et menace de couper l'accès à Saïgon d'une province des Hauts plateaux. Repéré par les Special Forces, il est encadré par deux bataillons d'infanterie héliportée américains. Après les premiers accrochages, il est signalé aux tirs d'une base d'appui feu, de l'aviation et des hélicoptères *Gunship*. Ses soutiens arrière sont bombardés par B-52. Après de violents combats, le régiment nord-vietnamien se réfugie au Cambodge où les unités américaines n'ont officiellement pas le droit de s'engager.

Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

SOISSONS ET POITIERS

Deux batailles qui ont fait la France

LES deux batailles de notre jeu en encart, Soissons et Poitiers, marquent la fondation du nouveau royaume franc, berceau de la France. Pourtant, malgré leur importance, les informations précises sur ces deux combats restent fragmentaires.

Par Luc OLIVIER

La bataille de Poitiers, par Jean-Laurent Le Cruguel.

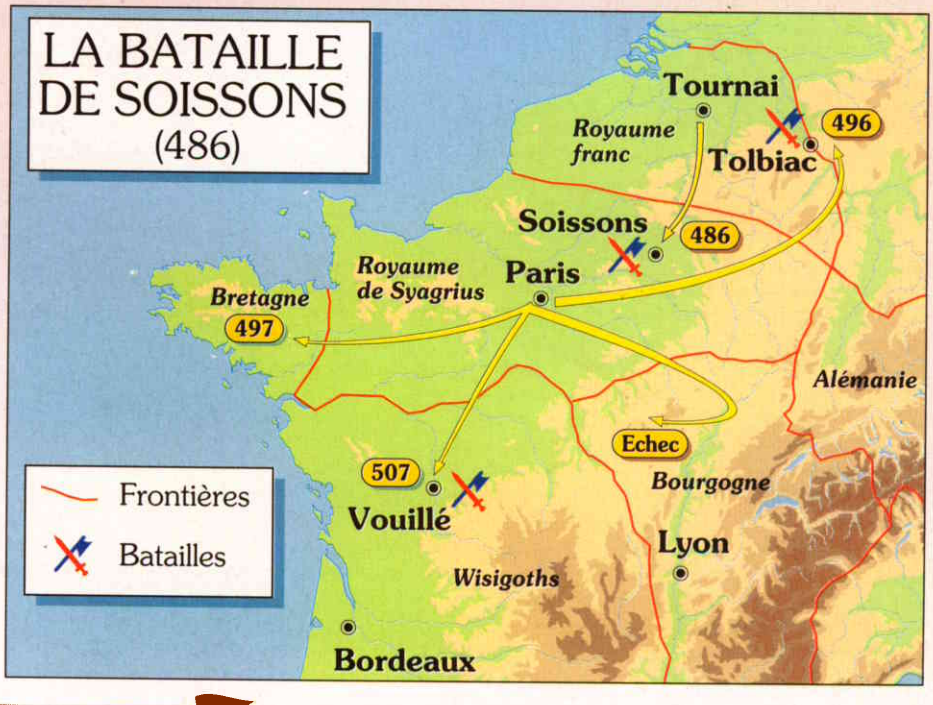
LA BATAILLE DE SOISSONS (486)

La dernière grande migration germanique en Gaule, vers 406, est principalement conduite par les peuples franc, suève, vandale et alaman. La souveraineté romaine n'est plus que théorique et des pactes locaux d'installation permettent aux barbares d'occuper de grands espaces de la Gaule. La décadence de Rome est alors beaucoup trop avancée pour espérer repousser tous les agresseurs et restaurer la grandeur de l'Empire.

Les premiers rois francs historiquement reconnus, Clodion, Mérovée et Childéric, s'installent au V^e siècle dans le nord-est de la Gaule, de part et d'autre du Rhin, dans ce qui est aujourd'hui la Belgique. Ce territoire leur est reconnu par Aetius, général romain vainqueur d'Attila en 451 aux Champs catalauniques. Aegidius, son successeur, constitue, sous la pression des invasions, un royaume gallo-romain semi-indépendant entre la Somme et la Loire, avec Soissons pour capitale. Son fils Syagrius lui succède à partir de 464. Ce royaume jouxte le territoire franc.

Quand Clovis devient roi des Francs en 481, le « royaume » de Syagrius est sérieusement entamé par les poussées des Wisigoths au sud et des Burgondes à l'est. Syagrius n'a ni l'autorité, ni les talents militaires de son père, Aegi-

(suite page 35, après l'encart détachable)



Infographie Stéphane Balle © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

(suite de la page 26, avant l'encart détachable)

dius, et le titre de maître de la milice des Gaules lui est contesté par ses propres troupes.

Clovis, très jeune à sa montée sur le trône, attend la mort du puissant Euric, roi des Wisigoths, et rassemble ses forces pour se lancer à l'attaque du dernier territoire « romain ». Il déclare la guerre à Syagrius selon l'ancienne mode germanique, en laissant le choix du terrain à son adversaire : ce sera dans les environs de Soissons. Clovis ne doit pas disposer d'une importante armée, guère plus de 2 000 guerriers.

L'appui de ses parents, Ragnacaire et Chararic, rajoute peut être un millier d'hommes. Tous cependant sont de redoutables guerriers, très endurcis. En face, Syagrius dispose de quelques restes de légions romaines, au sein desquelles les barbares « romanisés » sont plus nombreux que les véritables Gallo-romains. Il peut cependant compter sur les milices de Soissons et sur les barbares résidents liés par un lien de fidélité : les lètes. Les troupes gallo-romaines sont certainement plus nombreuses que celles de Clovis.

Sur la bataille elle-même, très peu de renseignements sont disponibles. Chararic et ses troupes n'auraient pas combattu, préférant connaître l'issue du combat ! Le seul récit connu est celui de Grégoire de Tours : « *Clovis, accompagné de Ragnacaire, marcha contre Syagrius et lui présenta le combat. La bataille s'engage, mais bientôt Syagrius, voyant son armée taillée en pièce, prend la fuite, et se retire en toute hâte auprès du roi Alaric, à Toulouse.* » Le récit de Grégoire est rapide et bref car la lutte entre les deux adversaires s'est certainement prolongée sur plusieurs batailles. Les éléments historiques dont nous sommes certains sont la reconnaissance par les évêques locaux du succès franc et l'annexion finale de l'ancien royaume jusqu'à la Loire. La fameuse anecdote du « vase de Soissons » s'inscrit dans la suite de la bataille lors du pillage de la ville.

Clovis se convertira au catholicisme après la bataille de Tolbiac, en 496, devenant culturellement acceptable par les Gallo-romains. Sa dernière conquête sera le sud-ouest de la Gaule, pris sur les Wisigoths grâce à la victoire de Vouillé, en 507. A la mort de Clovis en 511, une large part de la Gaule est franque : excellent chef de guerre et roi avisé, c'est le fondateur de la dynastie mérovingienne.

LA BATAILLE DE POITIERS (732)

A la mort de Mahomet en 632, les Arabes, unifiés et exaltés par la religion musulmane, réalisent des conquêtes foudroyantes. De 632 à 656, la Syrie, la Perse, l'Egypte et la Libye sont envahies. Sous le califat héréditaire des Omeyyades (661-750), l'expansion est considérable : à l'Est, les Arabes capturent l'Asie Mineure, s'arrêtant seulement devant les murs de Constantinople (717) et poussent jusqu'en Inde. A l'Ouest, aidés des Berbères — qu'ils ont soumis et convertis —, ils s'emparent de toute l'Afrique du Nord et franchissent le détroit de Gibraltar en 711. L'Espagne wisigothe, le nord-ouest montagneux excepté, tombe en trois ans sous la poussée musulmane et les dissensions internes.

Dès 712, l'Aquitaine et la Septimanie (le Languedoc d'aujourd'hui) commencent à subir les incursions arabes. Le territoire autour de Narbonne est conquis entre 717 et 720 et sert de base pour des raids vers le Rhône et la vallée de la Saône. Ayant prêché la guerre sainte, Abd Al Rahman réunit une forte armée et s'empare de Bayonne et de Bordeaux en 732, puis remonte vers Poitiers et Tours. Eudes d'Aquitaine, malgré de durs combats, ne peut repousser l'invasion et doit demander l'aide de son rival Charles Martel, maire du Palais des rois mérovingiens et véritable possesseur du pouvoir (le roi Thierry IV n'est qu'un enfant).

Abd Al Rahman ne peut s'emparer de Poitiers et il se dirige vers l'abbaye de Saint-Martin-de-Tours, réputée très riche. Le 17 septembre, il fait face à l'armée de Charles. Le lieu précis de la bataille n'est pas connu (peut-être Moussais-la-bataille vers Poitiers, ou Ballan-Miré vers Tours), tout comme son déroulement exact. La bataille aurait duré sept jours, ce qui correspond probablement plus à la période d'observation avant le combat. Initialement, le chef arabe aurait voulu couvrir ses convois de butin mais, suite aux manœuvres de Charles, risquant de les perdre, il aurait accepté la bataille.

Les charges de la cavalerie sarrasine se seraient brisées contre la phalange franque. Selon Rodéric Ximenez, archevêque de Tolède, un chroniqueur de l'époque : « *Les hommes du nord restaient aussi immobiles qu'un mur; ils formaient comme un rempart de glace, gelé en un seul bloc que rien ne pouvait dissoudre. Ils n'en tuaient pas moins beaucoup d'Arabes à l'aide de leurs épées. Les Austrasiens aux longs membres et à la poigne de fer, taillaient et tranchaient bravement au plus fort de la mêlée; c'est eux qui trouvèrent et abattirent le roi sarrasin* ».

Infographie Stéphane Balle © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

Le résultat de la journée n'est en fait pas décisif mais, les Sarrasins, leur chef mort et le butin perdu, abandonnent leur camp au cours de la nuit et se dispersent. La victoire revient à Charles Martel mais celui-ci ne poursuit pas l'armée en déroute, soit par manque de cavalerie, soit à cause du poids du butin, soit encore par la fatigue de l'armée et les pertes subies.

Selon les chroniqueurs de l'époque, ces pertes sont fabuleusement évaluées à 350 000 Musulmans tués pour 1 500 Francs. En réalité, les effectifs engagés de chaque côté n'ont pas dû être considérables (5 à 6 000 hommes), avec des pertes en proportion.

Aujourd'hui, l'absence de cavalerie dans l'armée de Charles Martel — longtemps considérée comme certaine — est contestée car un carré de fantassins sans armes de jet ne peut pas tenir contre des charges répétées, d'où l'hypothèse de la présence d'une cavalerie lourde chez les Francs, ancêtre de la chevalerie occidentale. De plus, la rapidité de l'avance de l'armée austrasienne, alors en lutte contre les Saxons au nord, pour porter secours aux Aquitains sous-entend des mouvements de cavalerie.

La portée de la victoire de Poitiers pour la chrétienté occidentale est incontestable — l'avancée arabe est définitivement stoppée — mais elle doit être relativisée. Cent ans après le début de l'expansion et à plusieurs milliers de kilomètres de La Mecque, les forces musulmanes avaient perdu une grande partie de leur vigueur. Les attaques arabes se résumaient plutôt à des raids de pillage qu'à de véritables invasions. La victoire de Poitiers est surtout remarquable par l'établissement de la suprématie de Charles Martel, dont le fils sera Pépin le Bref et le petit-fils Charlemagne. ❐

SAUVEZ CHARLIE !

Les Français à Culloden

Poussant leurs terribles cris de guerre, les clans écossais chargent l'aile gauche royale. Cette charge des Highlanders, handicapée par le terrain et brisée par le feu anglais, représente le moment décisif de la bataille de Culloden, notre scénario simulant la déroute jacobite qui s'en suit.

LE 16 avril 1746, le dernier espoir de voir restaurer la dynastie des Stuart sur le trône d'Angleterre s'évanouit sur le champ de bataille de Culloden. Pour le 250e anniversaire de cette bataille, nous vous proposons un scénario qui couvre le rôle joué par le contingent français engagé du côté jacobite [1].

Par Pierre LAPORTE
Photos Olivier Saint Lot

Pour le « Bonnie Prince Charles », jeune et fougueux prétendant à la couronne d'Angleterre, la campagne avait pourtant débuté sous d'heureux auspices. Appliquant une tactique ancestrale primaire mais dévastatrice (la charge à l'épée), les guerriers écossais ralliés à sa cause avaient taillé en pièces les troupes inexpérimentées du roi Georges aux batailles de Prestonpans et de Falkirk.

Mais l'insouciant Charlie, peu féru d'affaires militaires, s'endort sur ses lauriers et néglige son armée, qu'il considère à tort comme invincible. C'est finalement une troupe affamée et amoindrie par les désertions qui va devoir affronter les huit mille soldats déterminés du duc de Cumberland, sur la lande détrempée de Culloden.

Cette fois-ci, les valeureux Highlanders vont être décimés par le feu nourri des unités royales, puis repoussés à la baïonnette. La déroute des clans laminés va être couverte tant bien que mal par les troupes jacobites de seconde ligne, essentiellement composées de contingents français. *VaeVictis* vous propose de revivre ce poignant combat d'arrière-garde, avec un scénario pour la règle ***Warfare in the Age of Reason***, aisément adaptable à d'autres règles pour figurines Ancien Régime.

Un combat d'arrière-garde

Alors que les clans se disloquent et refluent le long de la route d'Inverness, les dragons royaux, qui ont contourné l'aile droite jacobite par une brèche pratiquée dans le mur d'enceinte de Culwhiniac, s'apprêtent à fondre sur les fuyards et à les sabrer sans pitié. Ils se heurtent aux régiments Gordon et Ogilvy, qui forment hâtivement une ligne défensive afin de couvrir la retraite désordonnée des Highlanders.

Brûlant d'en découdre, les miliciens de Lord Ballimore ont suivi le mouvement tournant des troupiers anglais. Ils s'alignent le long de la clôture, face au flanc droit de l'armée jacobite, et ouvrent le feu sur le Royal Ecossais qui se repliait devant eux. Surpris, les vétérans répliquent néanmoins et tuent six hommes dont Ballimore lui-même, réduisant au silence le petit bataillon de milice. Sur l'aile droite, le duc de

1. Les Jacobites sont les partisans de James Edward Stuart, père de Charles Stuart et ex-prétendant à la couronne.

Vue générale du cadre du scénario, avec, en fond, la ferme de Culwhiniac. Les troupes jacobites cherchent alors à s'échapper vers la gauche.

Pendant la poursuite des restes de l'armée jacobite, les dragons royaux anglais chargent le régiment Ogilvy, formé en carré.

Cumberland a donné le signal de la curée aux cavaliers de Kingston et de Cobham qui s'élancent sur la lande, sabre au clair. Ils prennent pour cible les Irish Picquets, qui reculent malgré tout en bon ordre, tenant à distance respectable les troupiers anglais par leurs salves redoutablement disciplinées. Il est fort probable que les soldats irlandais aient alors trouvé refuge derrière les murs d'enceinte de Culloden Park.

A gauche, la situation est devenue désespérée pour les derniers défenseurs jacobites. Les hommes de Gordon ont finalement rompu le combat et seul le régiment d'Ogilvy formé en carré tient encore tête aux dragons britanniques. Mais les cavaliers de Cobham s'avancent dans l'intervalle entre ce dernier et la ferme de Culwhiniac, et coupent ainsi la retraite au Royal Ecossais avant qu'il ne puisse effectuer la jonction avec les Lowlanders.

Les troupes françaises vont finalement se rendre ou s'échapper en direction d'Inverness. Les fugitifs seront pour la plupart capturés le lendemain et beaucoup d'entre eux auront de grandes difficultés pour se faire admettre en tant que prisonniers de guerre par les autorités militaires anglaises.

Suite au désastre de Culloden, la féroce répression exercée par Cumberland à l'égard des Highlanders lui vaudra le surnom de « boucher ». Le prince Charles, pour sa part, va fuir et errer durant de longs mois, hébergé et caché par ses sympathisants avant de partir en exil sur le continent, où il finira ses jours de façon pitoyable.

Ordre de bataille

Une figurine représente environ 30 hommes. Les indications correspondent à la règle *Warfare in the Age of Reason* (FI : infanterie en formation; LC : cavalerie légère).

● Jacobites

– Régiment Ogilvy : Lowlanders, FI, moral 1, irréguliers, 16 figurines.

– Régiment Gordon : Lowlanders, FI, moral 1, irréguliers, 16 figurines.

– Cavalerie (Bagot's Hussars, Fitzjames Horses et gardes du corps du prince) : Gentlemen, LC, moral 2, irréguliers, 4 figurines.

– Royal Ecossais : ligne, FI, moral 2, réguliers, 9 figurines.

– Irish Picquets : ligne, FI, moral 2, réguliers, 6 figurines.

● Hanovriens

– Régiment Cobham : dragons, moral 2, réguliers, 8 figurines.

– Régiment Kerr : dragons, moral 2, réguliers, 10 figurines.

– Kingston Horses : LC, moral 2, réguliers, 6 figurines.

– Bataillon de Lord Ballimore : Highlanders, FI, moral 1, irréguliers, 6 figurines.

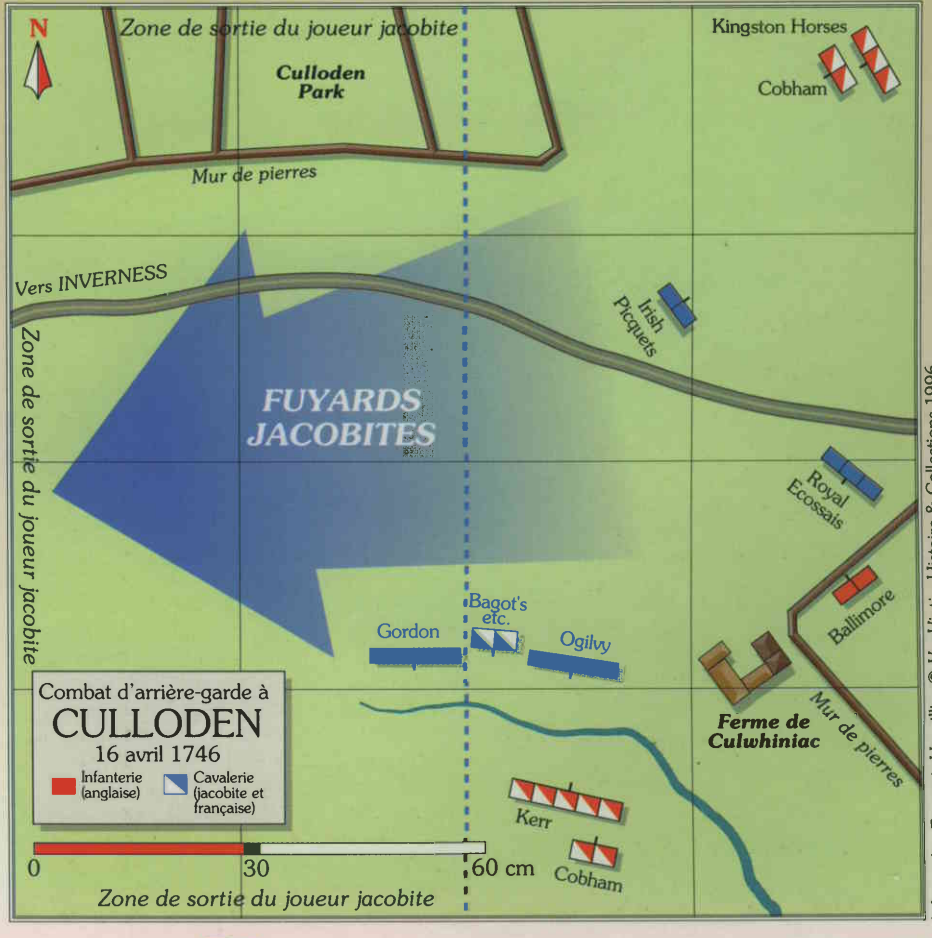
Règles spéciales

Conditions de victoire

Le joueur jacobite doit parvenir à évacuer 60 % de ses troupes (trois unités), non déroutées, par la moitié ouest du terrain avant la fin du 6e tour de jeu.

Troupes écossaises

Dans les deux camps, les régiments écossais ne sont pas considérés comme des clans



Infographie François Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

Vue générale du cadre du scénario, avec, en fond, la ferme de Culwhiniac. Les troupes jacobites cherchent alors à s'échapper vers la gauche.

Pendant la poursuite des restes de l'armée jacobite, les dragons royaux anglais chargent le régiment Ogilvy, formé en carré.

Cumberland a donné le signal de la curée aux cavaliers de Kingston et de Cobham qui s'élancent sur la lande, sabre au clair. Ils prennent pour cible les Irish Picquets, qui reculent malgré tout en bon ordre, tenant à distance respectable les troupiers anglais par leurs salves redoutablement disciplinées. Il est fort probable que les soldats irlandais aient alors trouvé refuge derrière les murs d'enceinte de Culloden Park.

A gauche, la situation est devenue désespérée pour les derniers défenseurs jacobites. Les hommes de Gordon ont finalement rompu le combat et seul le régiment d'Ogilvy formé en carré tient encore tête aux dragons britanniques. Mais les cavaliers de Cobham s'avancent dans l'intervalle entre ce dernier et la ferme de Culwhiniac, et coupent ainsi la retraite au Royal Ecossais avant qu'il ne puisse effectuer la jonction avec les Lowlanders.

Les troupes françaises vont finalement se rendre ou s'échapper en direction d'Inverness. Les fugitifs seront pour la plupart capturés le lendemain et beaucoup d'entre eux auront de grandes difficultés pour se faire admettre en tant que prisonniers de guerre par les autorités militaires anglaises.

Suite au désastre de Culloden, la féroce répression exercée par Cumberland à l'égard des Highlanders lui vaudra le surnom de « boucher ». Le prince Charles, pour sa part, va fuir et errer durant de longs mois, hébergé et caché par ses sympathisants avant de partir en exil sur le continent, où il finira ses jours de façon pitoyable.

Ordre de bataille

Une figurine représente environ 30 hommes. Les indications correspondent à la règle *Warfare in the Age of Reason* (FI : infanterie en formation; LC : cavalerie légère).

● Jacobites

– Régiment Ogilvy : Lowlanders, FI, moral 1, irréguliers, 16 figurines.

– Régiment Gordon : Lowlanders, FI, moral 1, irréguliers, 16 figurines.

– Cavalerie (Bagot's Hussars, Fitzjames Horses et gardes du corps du prince) : Gentlemen, LC, moral 2, irréguliers, 4 figurines.

– Royal Ecossais : ligne, FI, moral 2, réguliers, 9 figurines.

– Irish Picquets : ligne, FI, moral 2, réguliers, 6 figurines.

● Hanovriens

– Régiment Cobham : dragons, moral 2, réguliers, 8 figurines.

– Régiment Kerr : dragons, moral 2, réguliers, 10 figurines.

– Kingston Horses : LC, moral 2, réguliers, 6 figurines.

– Bataillon de Lord Ballimore : Highlanders, FI, moral 1, irréguliers, 6 figurines.

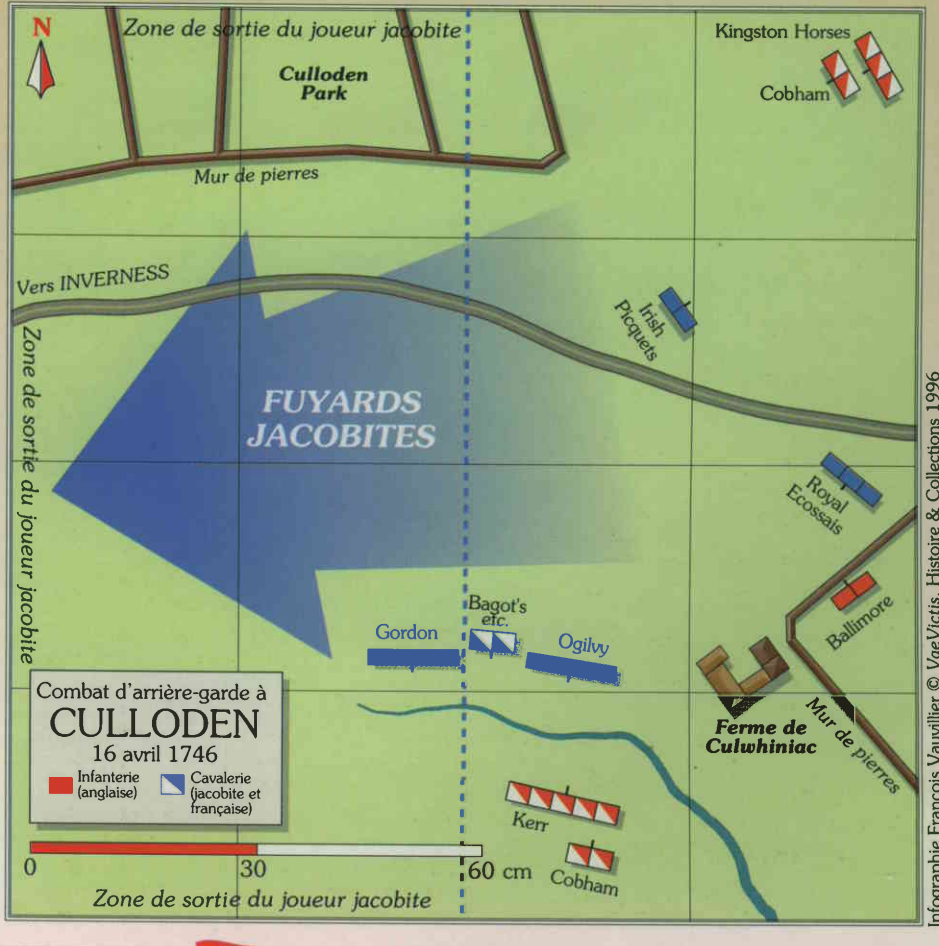
Règles spéciales

Conditions de victoire

Le joueur jacobite doit parvenir à évacuer 60 % de ses troupes (trois unités), non déroutées, par la moitié ouest du terrain avant la fin du 6e tour de jeu.

Troupes écossaises

Dans les deux camps, les régiments écossais ne sont pas considérés comme des clans



Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

Les redoutables *clansmen* jacobites, dont la charge impétueuse, très mal préparée, viendra s'écraser sur les lignes anglaises.
(Figurines Old Glory)

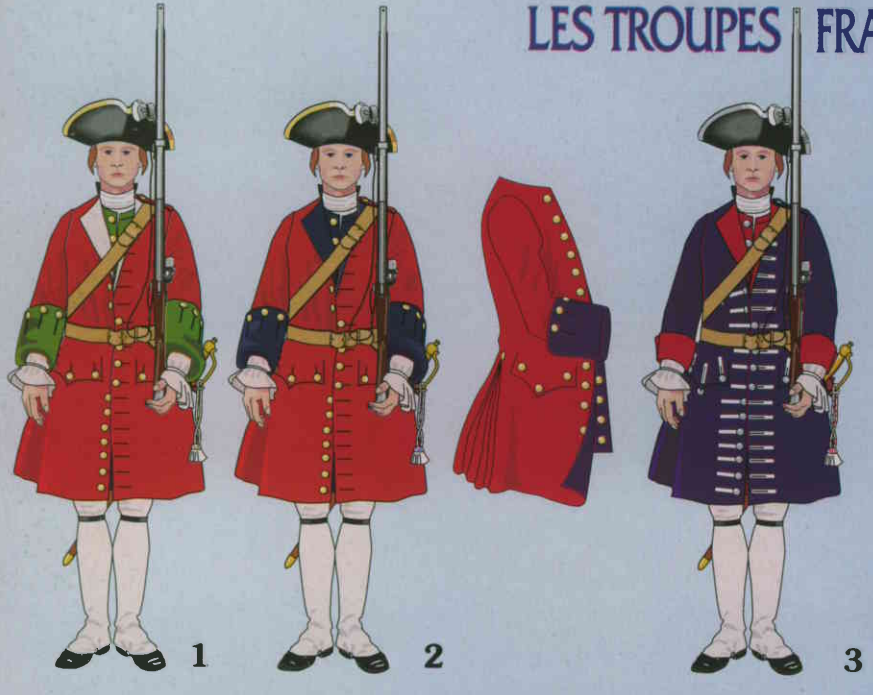
et peuvent donc adopter toutes les formations classiques de l'infanterie, à l'exception de la formation en tirailleurs (*skirmish*). Ils ne bénéficient pas du bonus d'initiative de charge (+ 6) accordé aux clans jacobites, mais disposent néanmoins de la « targe » (bouclier) dans les corps-à-corps.

Note : le régiment Cobham est séparé en deux groupes égaux; l'un sera positionné sur l'aile gauche aux côtés de Kerr, l'autre sur l'aile droite avec Kingston. Le moral des dragons anglais est volontairement « gonflé » du fait des circonstances. ❐

Peinture des figurines par Stéphane Langlois et Pierre Laporte.

Les Bagot's Hussars, cavaliers jacobites, n'empêcheront pas le massacre exercé par les dragons anglais lors de la poursuite.
(Figurines Lancashire)

LES TROUPES FRANÇAISES À CULLODEN



4

1. Régiment Lally (Irish Pickets)
2. Régiment Ruth (Irish Pickets)
3. Royal Ecossais
4. Drapeau du Royal Ecossais

A Culloden, ces unités portent probablement le bonnet plutôt que le tricorne, à l'instar des troupes jacobites

Infographie André Jouineau © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

Durant la rébellion, le gouvernement français va accorder une aide substantielle à la cause jacobite, essentiellement sous forme de troupes régulières aguerries d'origine écossaise et irlandaise. Malheureusement pour le prince Charles et ses sympathisants, une part importante du convoi d'hommes et de matériel qui leur était destiné va être interceptée et capturée en cours de route par la marine britannique. En tout et pour tout, peut-être 600 soldats de l'armée française participeront effectivement aux combats; trop peu en tout cas pour influencer de manière significative sur le déroulement de la campagne.

Les Irish Picquets

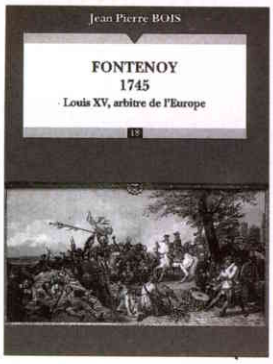
Ce bataillon est constitué de compagnies prélevées aux régiments de la brigade irlandaise servant dans l'armée de Louis XV. Ils portent la tunique rouge, aux parements à la couleur distinctive de leur unité d'appartenance : vert (régiment Lally), noir (régiment Dillon), bleu (régiment Ruth) et blanc (régiment Berwick).

Le Royal écossais

Mobilisé en 1744, ce régiment est composé, comme son nom l'indique, de soldats d'origine écossaise. Ils portent la tunique bleue à parements rouges, et probablement le bonnet frappé de la cocarde blanche à l'instar des autres troupes jacobites. ❐

Le Royal Ecossais, l'une des deux unités de l'armée française présentes à Culloden. Les figurines de ce régiment disponibles sur le marché portent malheureusement le tricorne, plutôt que le bonnet.
(Figurines Minifigs)

CAMPAGNES ET UNIFORMOLOGIE

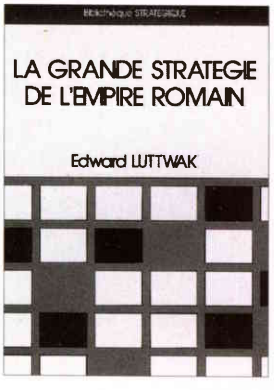


Fontenoy 1745, par Jean-Pierre Bois.
Louis XV, arbitre de l'Europe, en 152 pages de texte et cartes. En français.
Réf. 88368. 145 F franco.

Rorke's Drift 1879, par Ian Knight.
Plus de 90 illustrations, 96 pages, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour *Wargamers*. En anglais.
Réf. 88241. 140 F franco.

Bagration 1944, par Steven Zaloga.
Plus de 90 illustrations, 96 pages, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour *Wargamers*. En anglais.
Réf. 88242. 140 F franco.

ART DE LA GUERRE ET STRATEGIE

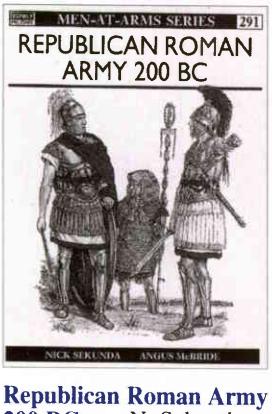


La grande stratégie de l'Empire romain, par E. Luttwak.
Comment Rome a-t-elle pu dominer de la Bretagne à la Judée ? En 260 pages.
Réf. **77202. 199 F franco.**

Armes et alliances en Europe
Quels sont les principes et la gestion des alliances à l'époque contemporaine ? En 156 pages.
Réf. **77285. 50 F franco.**
QUANTITE LIMITEE !

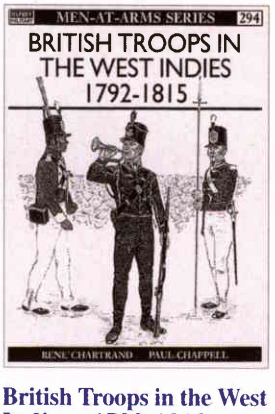
La méthode Vietminh, par Pierre Labrousse.
Etude et synthèse de l'action menée par le Vietminh en Indochine de 1945 à 1954, en 392 pages, 61 photos et cartes.
Réf. **74031. 170 F franco.**

NOUVEAUTES OSPREY



Republican Roman Army 200 BC, par N. Sekunda et A. McBride.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39291. 100 F franco.**

King George's Army 1740-93 (3), par S. Reid et P. Chappell.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39292. 100 F franco.**

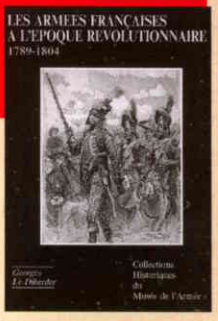


British Troops in the West Indies 1792-1815, par R. Chartrand et P. Chappel.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39294. 100 F franco.**

Entre 12 h 00 et 14 h 00 au (1) 49.23.72.22, nous restons à votre disposition pour tout renseignement sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = temps gagné !

a&C LIBRAIRIE
19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : (1) 47.00.68.72 - Fax : (1) 40.21.97.55

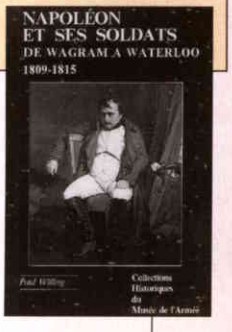
COLLECTION DU MUSEE DE L'ARMEE : L'ARMEE FRANÇAISE



Les armées française à l'époque révolutionnaire 1789-1804, par G. Le Diberder.
Des drapeaux aux batailles, en 120 pages richement illustrées.
Réf. **45008. 289 F franco.**

La guerre franco-allemande, par Paul Willing.
De l'expédition du Mexique à la guerre de 1870, en 128 pages richement illustrées.
Réf. **45003. 289 F franco.**

Napoléon et ses soldats 1809-1815, par Paul Willing.
De Wagram à Waterloo, en 128 pages richement illustrées.
Réf. **45007. 289 F franco.**



DERNIERE MINUTE !

Nouveautés Monvert
Sassanian Armies
100 F franco !

VV 9

BON DE COMMANDE
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de **Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS**

Veuillez m'adresser :	Réf.	Prix

❒ Mandat **Total :**
❒ Chèque bancaire
❒ CB n°

Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Ecole de Guerre
Comment manipuler les figurines

LES diverses règles de jeu avec figurines proposées dans *VaeVictis* ont provoqué un très fort engouement, donnant envie de jouer à des personnes qui n'avaient jamais approché les figurines auparavant. Pour donner un petit coup de pouce aux débutants, voici quelques principes de base pour manipuler correctement les figurines sur une table de jeu.

Par Jean-Philippe IMBACH

Avec cet article, les lecteurs de *VaeVictis* qui ont découvert le jeu avec figurines grâce à nos pions cartons pourront aisément sauter le pas et, comme sur cette photo, mettre en pratique les règles de *Los Gringos* (*VV* n° 7) en trois dimensions...
(Peinture et décors par Pierre Laporte)

Les conseils qui suivent sont principalement destinés aux lecteurs qui ont découvert le jeu avec figurines par *Képis rouges* ou *Los Gringos*, mais ils seront bien sûr utiles à tous les joueurs novices, particulièrement ceux qui se lancent dans *DBA*, *DBM* ou *DBR*.

Le terme d'**élément** correspond à un socle, présentant plusieurs figurines selon les troupes représentées.

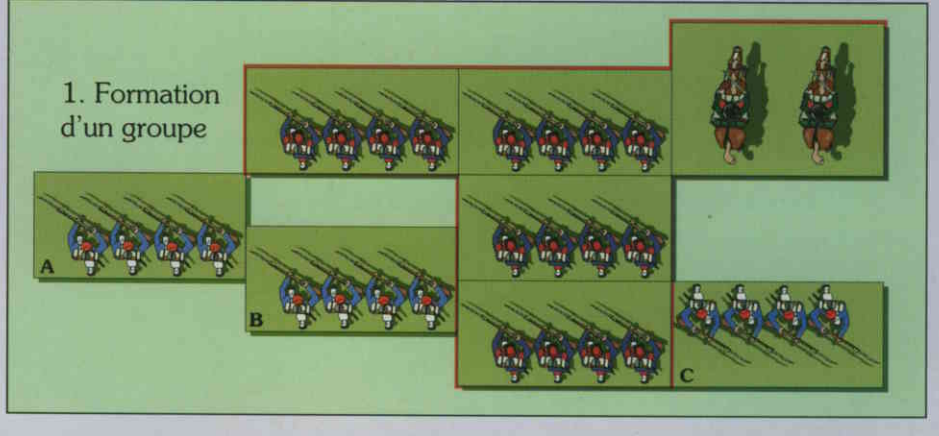
1. Formation d'un groupe

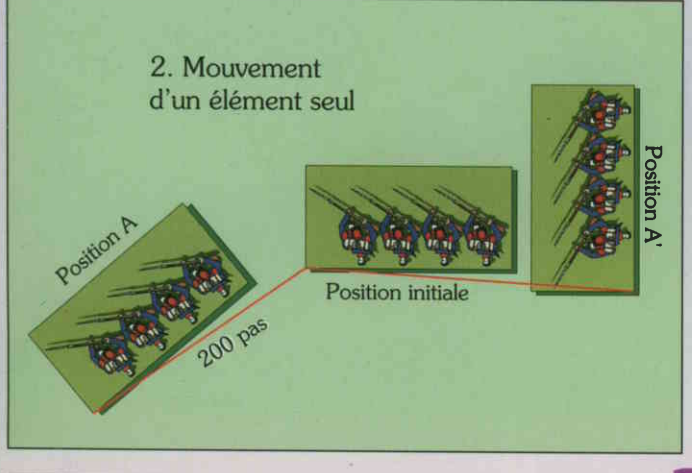
Un élément fait partie d'un groupe s'il répond aux trois critères suivants :

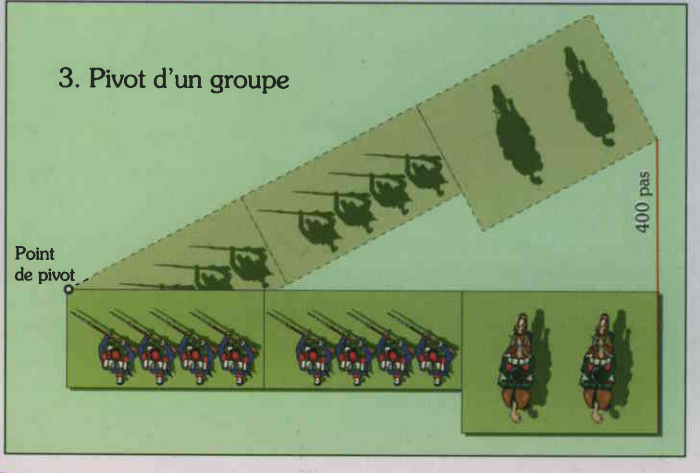
– il est en contact, sur un de ses côtés, son avant ou son arrière, avec un autre élément du groupe,

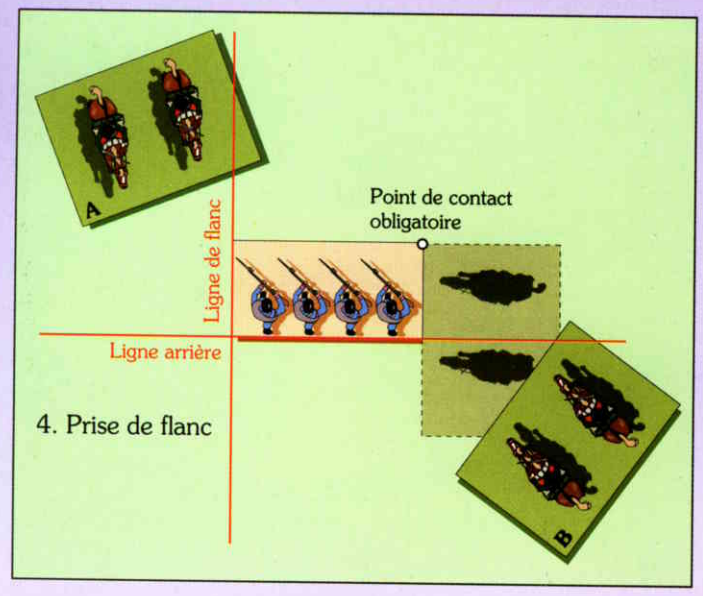
– les faces en contact ont au moins un coin en commun,

– et il présente la même orientation que les autres unités du groupe.









4. Prise de flanc

A ces trois conditions près, un groupe peut avoir une forme quelconque. En pratique, un groupe complexe ne permet pas un déploiement rapide des troupes : les formations les plus utilisées sont donc la ligne de bataille et la colonne de marche.

Exemple : les éléments A, B et C ne font pas partie du groupe (A ne présente pas de côté au contact avec le groupe, B n'a pas de coin en commun avec le groupe, C présente une orientation différente).

2. Mouvement d'un élément individuel

Un élément individuel peut bouger dans n'importe quelle direction sous réserve qu'aucun de ses **coins** ne parcourt plus de la distance maximale de mouvement autorisée pour cet élément.

Exemple : cet élément d'infanterie (mouvement : 200 pas) peut se déplacer et changer son orientation en A ou A' car aucun de ses coins ne parcourt une distance de plus de 200 pas.

3. Mouvement d'un groupe

Les éléments bougent en groupe :

– soit tout droit, à la vitesse de l'élément le plus lent du groupe;

– soit en pivotant suivant le même angle.

Pour effectuer le pivot d'une ligne d'éléments, il faut faire pivoter la ligne sans bouger le coin de l'élément qui sert de point de pivot. Le plus simple, pour faire ce pivot, est de s'aider d'une règle. Dans tous les cas, le coin « extérieur » d'aucun élément de la ligne ne doit se déplacer d'une distance supérieure à la capacité de mouvement de l'élément.

Exemple : un groupe, constitué de deux éléments d'infanterie (mouvement 200 pas) et d'un de cavalerie (mouvement : 400 pas), effectue un pivot en terrain clair. Le fait de placer les éléments les plus rapides sur les côtés d'une ligne permet de pivoter avec un plus grand angle, les éléments « à l'extérieur » ayant une plus grande distance à parcourir.

4. Prise de flanc ou sur l'arrière

Pour prendre un élément de flanc (ou sur l'arrière), il faut commencer son mouvement entièrement sur son flanc (ou sur son arrière).

Exemple : l'élément A ne peut pas contacter le flanc de l'infanterie car il ne commence pas son mouvement entièrement sur le flanc de cette infanterie. La cavalerie B ne peut pas contacter l'arrière de cette même infanterie car elle ne commence pas son mouvement entièrement sur l'arrière de l'infanterie, mais elle peut néanmoins contacter son flanc.

Important : un élément qui prend de flanc (comme le cavalier B sur notre exemple) doit avoir la place et la distance de mouvement pour se positionner exactement comme indiqué. La face avant de l'attaquant contacte le côté du défenseur et le coin avant de l'attaquant touche le coin avant du défenseur.

Autres précisions :

– un élément contacté seulement sur un flanc pivote automatiquement d'un quart de tour pour faire face;

– un élément contacté sur son arrière, sans être en même temps contacté de front par le front d'un ennemi, fait automatiquement volte-face (même s'il est aussi pris de flanc);

– un élément contacté seulement sur ses deux flancs à la fois pivote automatiquement d'un quart de tour sur le flanc qui a été contacté en premier.

Tous ces mouvements automatiques s'effectuent à la **fin** des mouvements, juste avant les tirs et les corps-à-corps. Si, lors d'un de ces mouvements automatiques, un élément perd le contact avec l'élément qui pivote, il bouge immédiatement et gratuitement pour le recontacter à nouveau.

5. Contact d'éléments isolés

Dès qu'un groupe contacte des éléments isolés, ces derniers s'alignent immédiatement dans l'ordre désiré par celui qui bouge le groupe. Un élément isolé ne doit pas s'aligner si son mouvement :

– le met dans une position où il ne puisse pas reculer au combat suivant;

– lui fait abandonner une fortification ou un terrain qu'il défend.

Exemple : l'élément A, contacté par un groupe ennemi, doit s'aligner face à l'élément qui le contacte. Par contre, l'infanterie B ne s'aligne pas car son recul éventuel causerait sa perte ainsi que celle de l'infanterie C.

6. Zone de contrôle

Chaque élément exerce une zone de contrôle sur sa face avant (cette règle, importante, a été omise dans *Képis Rouges* et *Los Gringos*). Dans ces deux règles, la distance maximale d'une zone de contrôle est de **200 pas**. Un élément dans une zone de contrôle ennemie ne peut que :

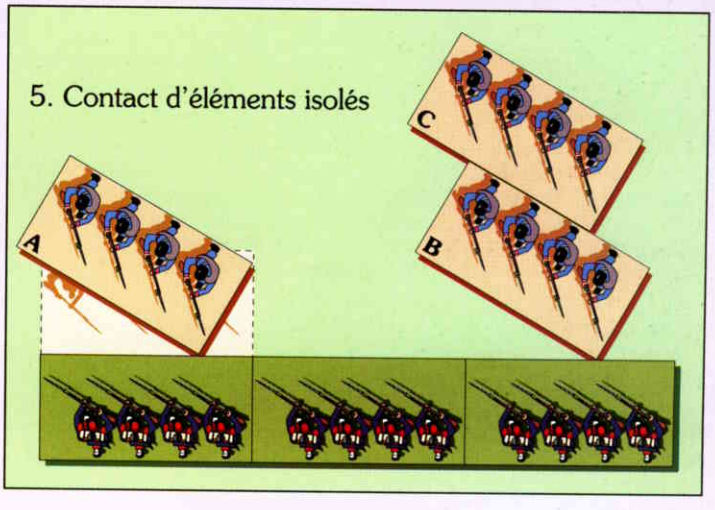
– s'aligner face à l'élément ennemi qui exerce cette zone;

– contacter cet ennemi;

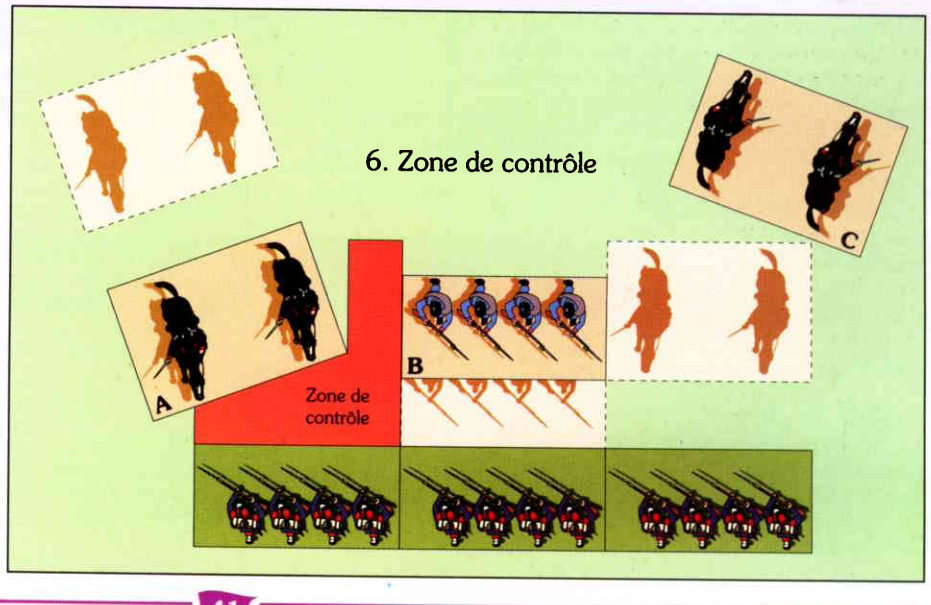
– ou s'éloigner directement sur son arrière initial sans contacter un autre adversaire.

Un élément dans une zone de contrôle « stoppe » cette zone de contrôle (sur notre exemple, la zone de contrôle ne s'étend pas au-delà de l'élément A).

Exemple : pendant son tour, le joueur décide d'éloigner la cavalerie A directement sur son arrière, d'avancer au contact avec l'infanterie B et de faire face et d'aligner la cavalerie C ❐



5. Contact d'éléments isolés



6. Zone de contrôle

LA CROISIERE S'AMUSE

Aide de jeu pour The Last Crusade

CONSIDERE à l'heure actuelle comme le meilleur jeu de cartes sur la Seconde guerre mondiale, *The Last Crusade* manque d'exactitude dans certains mécanismes. *VaeVictis* vous propose quelques précisions et nouvelles règles pour un réalisme accru.

Par Philippe GHESTIN

Terrain du Q.G.
Le Q.G. ne présente, dans le jeu, aucun terrain précis, ce qui pose de nombreux problèmes. Pour remédier à cela, le Q.G. est un terrain comme un autre, que l'on déploie au départ au coût normal (ce qui fait rajouter une carte supplémentaire aux six cartes de départ). Sur ces sept cartes de terrain, on tire quatre cartes au hasard, pour lesquelles on paie le coût correspondant en points de logistique.

Aérodrome
Un aérodrome ne peut jamais être engagé par l'artillerie (il est considéré comme étant loin des lignes de combat). Pour pouvoir attaquer un aérodrome, il faut posséder les cartes *Air Offensive* ou *Baseplate*.

Artillerie du Q.G.
Certaines unités d'artillerie peuvent engager toutes les unités se trouvant sur la surface de jeu. Même si aucune unité amie n'est adjacente au Q.G. ennemi, il est possible d'engager de l'artillerie située dans le Q.G. ennemi, si elle est à portée et s'est révélée suite à son utilisation. Par contre, la carte *Arty Preplan* n'est pas utilisable dans ce cas, puisqu'elle suppose l'utilisation de repères visibles, ce qui n'est pas le cas.

Les autres types d'unités situées dans le Q.G. ennemi ne peuvent être engagées que si elles sont repérées normalement.

Appui au sol
L'appui au sol est limité aux **chasseurs-bombardiers**. Ces unités aériennes sont déplacées de la manière habituelle de leur aérodrome jusqu'à la zone d'engagement et elles peuvent participer à la phase de reconnaissance. Mais, au lieu de les utiliser lors de la phase de bombardement, on peut les utiliser lors de la phase de combat et mouvement. De même que l'artillerie, l'aviation attaque à chaque round de combat. Les unités ennemies au sol peuvent alors choisir d'attaquer les avions, en utilisant leur facteur aérien, même s'il est grisé, au lieu d'attaquer les unités au sol. Une fois que les deux rounds de l'assaut sont terminés, les avions regagnent leur aérodrome, sauf s'ils possèdent des réservoirs largables. Les avions peuvent attaquer un à la fois ou en groupe.

Bunkers et fortifications
Plutôt que de traiter les fortifications comme n'importe quelle unité pouvant encaisser un certain nombre de points de dégât avant d'être détruite, il apparaît plus vraisemblable de les traiter comme les *Dig in*. Un bunker ne subit plus de dégâts mais protège à chaque tour les unités qui s'y trouvent de sa résistance. Ainsi, les quatre premiers points de dégât infligés à une unité dans un *Pillbox* sont encaissés par celui-ci. C'est uniquement à partir du cinquième point de dégât que l'unité commence à encaisser. Si l'unité est détruite, la carte Fortifications est également détruite.

Dégâts et capacité de combat
Une unité qui subit des pertes retranche **un dé de FP** par point de dégât encaissé.

Mortiers
Plutôt que de jouer les mortiers comme des unités à part, il est possible de les rattacher à une unité d'infanterie, au même titre qu'un bazooka. Le mortier ne possède alors plus de points de défense.

Field Hospital
En aucun cas, une unité autre que de l'infanterie ne peut être remise en état par le *Field Hospital*. Ni l'artillerie, ni les véhicules de reconnaissance (Puma ou jeep) ne peuvent ainsi être remis en état.

Artillerie en mêlée
Des unités d'artillerie engagées par l'adversaire ont comme coefficient de combat en infanterie et blindé **un seul dé** plutôt que leur capacité normale de bombardement (cette règle est particulièrement importante car utiliser leur capacité de bombardement en mêlée rend les unités d'artillerie beaucoup trop puissante).

Certaines informations ont été omises par Chameleon Eclectic lors de l'impression : toutes les unités de mortiers peuvent s'enterrer, sauf le M4 halftrack. Le même oubli s'est glissé pour les Rangers américains, qui peuvent s'enterrer également. ❐

Un pont trop loin

Scénario pour ***The Last Crusade***

En mars 1945, les forces alliées cherchent un point de passage pour franchir la coupure naturelle du Rhin mais les Allemands ont fait sauter tous les ponts. Tous, sauf un, celui de Remagen. Ce pont, il faut le capturer à tout prix avant que les Allemands ne le détruisent.

Ce scénario se déroule sur **dix tours**. La surface de jeu est de cinq cartes de terrain sur cinq. Aucun des joueurs ne paie le coût pour poser les terrains. Chaque joueur choisit 24 terrains et on tire 12 cartes au hasard chez chacun, placées à tour de rôle par les joueurs. La seule carte imposée est une carte *Bridge*, posée au milieu de la rangée de départ du joueur allemand.

Le joueur allemand dispose de **80 points** pour acheter unités et fortifications. Les blindés sont limités à cinq cartes et aucune carte d'aviation n'est autorisée. Les unités allemandes sont placées sur toute la surface de jeu. Fortifications et obstacles peuvent être placés en début de partie.

Le joueur allemand ne peut lancer aucun assaut pour prendre ou reprendre une position, sauf contre les trois zones adjacentes au pont. Par contre, les unités allemandes peuvent se déplacer dans des terrains inoccupés par des unités américaines.

Le nombre de dés de logistique est de deux par tour pour l'Allemand, trois pour l'Américain.

Le joueur américain dispose de **130 points** pour acheter ses unités. Il peut choisir entre toutes celles proposées par le jeu, à l'exception des Jackson. Par contre, deux cartes de M26 Pershing sont obligatoires, ces chars ayant fortement influencé l'issue des combats. L'Américain débute dans son Q.G. et doit progresser normalement.

Seules les unités d'infanterie à pied peuvent franchir le Rhin autrement que par le pont. La règle de ponts secondaires ne s'applique pas

Condition de victoire : l'Américain gagne s'il parvient à capturer la zone du pont.

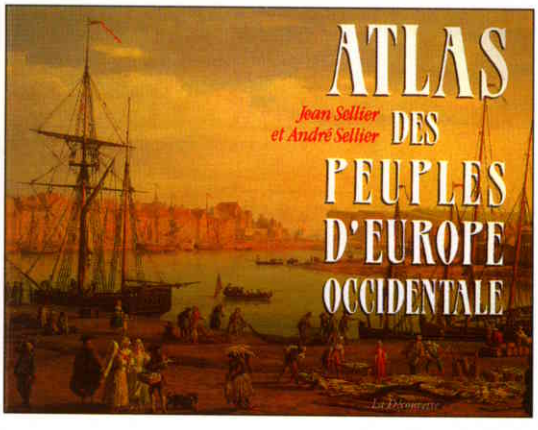
La capture du Q.G. allemand n'entraîne pas la fin de la partie mais toutes les unités allemandes sont dès lors considérées comme non approvisionnées. ❐

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

NOUVEAU !

L'ACTUALITÉ des livres de ce numéro est largement tournée vers l'Est : art militaire soviétique, histoire de la Chine ou guerre du Pacifique. Une passionnante redécouverte de l'Orient !

Par Laurent Henninger



Merveilleux atlas

Commençons cette chronique avec la publication de trois superbes atlas historiques : ***L'atlas de la Rome antique 800 av. J.-C. - 540 ap. J.-C.*** et ***L'atlas des Vikings 789 - 1100***, tous deux parus aux éditions Autrement, et ***L'atlas des peuples d'Europe occidentale***, paru aux éditions La Découverte (et qui fait suite à *L'atlas des peuples d'Orient* et à *L'atlas des peuples d'Europe centrale*, des mêmes auteurs et parus chez le même éditeur). Textes intelligents et synthétiques, cartes et infographies splendides, ces trois ouvrages se lisent très agréablement (en fait, comme de vraies bandes dessinées !) et on termine la lecture en ayant le sentiment (très réel) d'avoir fait accomplir des bonds gigantesques à sa connaissance comme à sa compréhension de l'histoire et de la géopolitique. On aura compris que j'adore les atlas historiques, et que, avec ces trois-là, j'ai été comblé…

De la Russie à la Chine

Lorsque les deux premiers volumes de la collection *L'Art de la Guerre* (éditions du Rocher) sont parus, il y a de cela quelques mois (voir *Vae-Victis* n° 7), j'écrivais déjà que cela constituait, en tant que tel, un véritable événement dans le monde éditorial français. Cette fois, c'est encore plus net : le troisième volume est un authentique chef-d'œuvre. Son auteur est Jacques Sapir, soviétologue et sans doute le meilleur spécialiste français de l'histoire militaire soviétique, et le titre de l'ouvrage est : ***La Mandchourie oubliée - grandeur et démesure de l'art de la guerre soviétique***. Déjà titulaire du prix Castex, décerné en son temps par la défunte et regrettée Fondation pour les études de défense nationale, pour son livre *Le système militaire soviétique*, paru aux éditions La Découverte et qui fit alors grand bruit, Sapir nous offre là la meilleure étude jamais parue en France sur l'histoire de l'armée soviétique au XX^{e} siècle.

Prenant en quelque sorte prétexte de l'étude des affrontements russo, puis soviéto-japonais en Mandchourie, en 1905, 1939 (la bataille de Khalkin-Gol) et 1945, Sapir en profite, par-delà de splendides analyses tactiques et opérationnelles de ces affrontements, pour nous livrer une véritable « dissection » de l'art comme de la théorie militaires soviétiques. Signalons en outre qu'un chapitre entier est consacré à l'étude des leçons tactiques et opérationnelles de la « Grande Guerre patriotique » contre l'Allemagne nazie. Il sera désormais impossible d'étudier, ou même tout simplement de s'intéresser, à l'histoire et aux combats de l'Armée rouge sans avoir lu ce livre.

Un historien de Taïwan, Chen-Ya Tien, vient de publier un bon panorama de la pensée militaire chinoise : ***Chinese Military Theory - Ancient and Modern***, publié chez SPA Books, en Grande-Bretagne. En réalité, l'étude des temps anciens n'occupe qu'un seul chapitre — au demeurant passionnant —, tandis que l'essentiel du livre est consacré aux XIX^{e} et XX^{e} siècles. Parti pris original et bien venu : on n'y parle pas uniquement du sempiternel Mao Tsé Toung et de ses théories sur la guérilla (même s'il a tout de même droit à « son » chapitre, ce qui est normal), mais aussi de Tchang Kai Tchek et des autres militaires républicains. Justice commence donc à leur être rendue : « l'empereur rouge » n'a pas eu le monopole de la réflexion stratégique et tactique en Chine au XX^{e} siècle ! Il était bon de le rappeler. Enfin, le dernier chapitre fait le point sur les tendances actuelles de la pensée militaire chinoise. A étudier attentivement…

Restons dans l'Empire du Milieu avec *le livre* sur l'histoire militaire chinoise antique et médiévale : les volumes 6 et 7 de la monumentale encyclopédie des Cambridge University Press : ***Science & Civilisation in China*** (16 volumes au total, et tous ne sont pas encore parus…), œuvre du sinologue britannique Joseph Needham. Ces deux volumes-là (en attendant un troisième, le n° 8, consacré à la cavalerie et aux signaux) sont consacrés, l'un aux armes à feu, et l'autre aux armes de jet, aux fortifications et aux écrits théoriques, tant tactiques que stratégiques. Attention toutefois, de tels (énormes…) ouvrages coûtent très cher ! Mais ils contiennent l'intégralité des connaissances disponibles sur ces sujets, le tout augmenté d'une bibliographie aussi imposante qu'exhaustive, de nombreuses illustrations et schémas et de la liste des sources consultées. Si vous en avez les moyens, n'hésitez pas à vous les offrir, sinon, faites pression sur votre bibliothèque favorite pour qu'elle les acquiert ! (Il n'est pas impossible que l'on puisse les trouver à la bibliothèque Sainte Geneviève, à Paris).

Les joueurs de *Pacific War* (Victory Games) liront avec profit le livre de Patrick Souty : ***La guerre du Pacifique 1937-1945***, *l'Asie du Sud-Est au centre des enjeux*, paru aux Presses Universitaires de Lyon. Le sous-titre de l'ouvrage dit déjà tout : l'auteur nous propose en effet une analyse fort originale, mais très convaincante, de ce gigantesque conflit. Partant d'études tactiques et opérationnelles détaillées, il nous amène tout naturellement à nous poser des problèmes politico-stratégiques de grande ampleur.

Quant à lui, Pierre Labrousse, ancien officier de la Coloniale, publie chez Lavauzelle un livre intitulé ***La méthode Vietminh, Indochine 1945-1954***. Basée sur de nombreux documents — dont certains inédits —, cette étude est une synthèse de l'action menée par les communistes vietnamiens contre la France, tant du point de vue politique que tactique. Il y a là de quoi concevoir l'équivalent du jeu *Vietnam* (Victory Games) pour la guerre d'Indochine ou d'excellents jeux tactiques…

La chevalerie occidentale

Chez Boydell & Brewer (l'un des meilleurs éditeurs anglo-saxons d'histoire militaire médiévale), j'ai noté tout particulièrement l'ouvrage de Richard Barber : ***The Knight and Chivalry***. Partant du principe que le concept de chevalerie est central pour comprendre l'occident médiéval, l'auteur l'analyse sous de multiples aspects : *Du guerrier monté au chevalier*, *la chevalerie dans la littérature*, *le chevalier au combat* (tournois et batailles), *le chevalier et la religion* (croisades, ordres militaires religieux : templiers, hospitaliers, teutoniques, ordres espagnols), et *le chevalier et l'État*. Cet ouvrage est la réédition mise à jour d'une première édition, parue en 1970, et alors unanimement applaudie par la critique.

Depuis quelques années, le concept de « révolution militaire des Temps modernes » fait couler beaucoup d'encre chez les historiens anglo-saxons et allemands. L'éditeur américain Westview Press fait le point sur la question en publiant un recueil d'articles écrits par les plus éminents spécialistes de la question (Parker, Lynn, Black, etc;) : ***The Military Revolution Debate***. Les passionnés des XV^{e}, XVI^{e}, XVII^{e} et XVIII^{e} siècles le liront avec profit. Notons que l'étude du cas français fait, à lui seul, l'objet de trois articles.

Nous avions déjà parlé de l'ouvrage précédent de John F. Antal : *Armor Attacks - the Tank Platoon*; voici maintenant ***Infantry Combat - The Rifle Platoon***, toujours paru chez Presidio Press. L'auteur, officier dans la célèbre unité OPFOR de l'US Army (l'équivalent terrestre des Aggressor Squadrons de l'Air Force), nous offre un autre livre interactif (vous vous souvenez : *les livres dont vous êtes le héros* ?…) dans lequel le lecteur est placé à la tête d'une section d'infanterie américaine lors d'une hypothétique guerre au Moyen-Orient. Très bien documenté et construit; un véritable manuel, agréable à lire et « prenant ». ❐

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA - 10 rue Nicolas Flamel 75004 Paris
Tél. (1) 42 78 05 78 - Fax : (1) 42 78 14 72
Librairie ouverte du Lundi au Samedi de 10 h à 18 h 30

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

DEPUIS le début de l'année, l'ambiance en matière de nouveautés jeux sur carte est toujours à la morosité, seuls les éditeurs « classiques » assurant un service minimum.

Par Théophile MONNIER

GMT

Glory

Pressenti comme un contre-poids à *The Three Days of Gettysburg*, ***Glory***, avec huit pages de règles très claires, est probablement le jeu le plus simple jamais proposé par GMT. Il couvre les deux batailles de Manassas ainsi que Chickamauga, pendant la guerre de Sécession.

Glory ouvre d'ailleurs une nouvelle série chez cet éditeur, *Gameplayers series*, qui a pour ambition de proposer des jeux faciles d'accès et plaisants tout en étant historiquement intéressants. En terme de système, le résultat est très réussi. Les règles sont simples mais non simplistes et reprennent le mécanisme assez ingénieux des marqueurs d'activation, à tirer d'une pioche commune, comme dans *Waterloo* ou *Gettysburg*. On trouve des règles de zone de contrôle, d'orientation ou de charge et les petites astuces et modificateurs qui « font vrai ». En fait, GMT vient tout simplement de découvrir qu'il était possible de faire de bons jeux simples ! A notre avis, *Glory* montre surtout que le développement du jeu d'histoire passe par ce type de produit, réalisé avec professionnalisme et mis en valeur par une belle présentation.

A ce titre, la carte et les pions de *Glory* sont très corrects, même si les silhouettes sur les pions manquent de diversité. Règles en anglais mises à part, *Glory* est susceptible d'intéresser tous les joueurs, débutants ou non (même si les pions, plutôt chargés en informations, peuvent rebuter les novices complets). Voilà en tout cas un produit qui, comme souvent avec GMT, se pratique avec plaisir.

Glory : jeu simple en anglais, comprenant 400 pions et deux cartes. Jeu en solitaire possible.

CLASH OF ARMS

Napoleon at Leipzig

Le grand classique de Kevin Zucker est aujourd'hui réédité par Clash of Arms pour la troisième fois (l'original d'OSG date de 1979 !). Pour traiter de la « bataille des Nations », qui oppose du 14 au 19 octobre 1813 les Français et leurs derniers alliés aux Coalisés russes, prussiens, autrichiens et suédois, le matériel reste strictement le même. Seule la carte a un peu évolué — en bien — par rapport à la version précédente, en se conformant au graphisme « à l'ancienne » des récentes productions Clash of Arms : papier « vieilli » et fond hachuré à l'encre de Chine. Les règles, quant à elles, ont peu évolué et portent leur âge !

L'apport de cette nouvelle édition réside d'une part dans la plus grande clarté de la rédaction du livret de règles (les paragraphes de la précédente version de règles n'étaient même pas numérotés...) et, d'autre part, dans la « modernisation » de quelques points clés du système d'origine, notamment le commandement. Par exemple, les joueurs doivent maintenant donner des ordres aux principaux commandants. Il existe cinq types d'ordres différents qui encadrent et restreignent les actions de leurs unités pour le tour de jeu. Les divisions peuvent également être organisées en piles intégrées (empilement de deux unités gérées comme une) et agir par initiative.

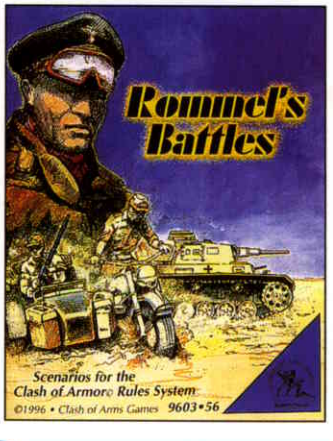
Pour autant, on se situe, avec *Napoleon at Leipzig*, bien loin du standard actuel des jeux d'histoire sur le même période. Néanmoins, ce jeu demeure intéressant à d'autres titres : c'est un excellent outil historique (le « livret d'étude » — trente pages de récit, avec l'ensemble des ordres de bataille — est tout simplement passionnant) et c'est un parfait outil pour apprendre le jeu d'histoire à une échelle déjà respectable (il faut bien 12 heures pour jouer la campagne). Il faut d'ailleurs remarquer que, sur la bataille de Leipzig, aucun nouveau jeu n'est encore venu supplanter le travail de Zucker.

Frédéric BEY

Napoleon at Leipzig : jeu en anglais de complexité moyenne, avec trois niveaux différents de règles, comprenant deux cartes et 360 pions. Jeu en équipe ou en solitaire possible.

Rommel's Battles

Supplément de scénarios pour *Clash of Armor*, règle pour figurines sur la Seconde guerre mondiale, ***Rommel's Battles*** présente les principales batailles livrées par le Renard du désert. La carrière du plus fameux général allemand de la guerre n'a pas commencé en Afrique du Nord et on trouve donc dans ce supplément deux combats de la campagne de France (la traversée de la Meuse et la contre-attaque britannique à Arras) mais aussi l'offensive Goodwood en Normandie (juillet 1944), bien que Rommel ne commande alors plus d'unités combattantes. Les autres scénarios couvrent trois fameux engagements de la guerre du désert (Gazala, Operation Crusader et un combat en Tunisie). Le livret se complète de quelques règles spéciales (effet du sable sur la visibilité, etc.).



Rommel's Battles : supplément pour *Clash of Armor*, en anglais, comprenant six scénarios.

AVALON HILL

Kampfgruppe Peiper II

Programmé depuis plus de six mois, voici enfin le dernier module historique pour *ASL*, sur les derniers combats du Kampfgruppe Peiper dans les Ardennes, du 20 au 23 décembre 1944. ***Kampgruppe Peiper II*** fait suite à *KP I* et étend les combats aux zones est et sud-est de Stoumont, c'est-à-dire La Gleize et Cheneux. On retrouve dans cette extension les règles complètes pour la campagne (déjà présentes dans *KP I*), deux planches de pions, trois grandes cartes et six scénarios classiques.

Des unités de génie Waffen-SS (avec un moral *broken* de 9) font leur apparition ainsi qu'un nouveau véhicule américain sans grand intérêt, le tracteur d'artillerie M4 Allis-Chalmer. Les trois cartes sont tout à fait sublimes, très réalistes et, il faut le souligner, d'une rare précision. L'auteur de cette extension est en effet un joueur belge, Philippe Léonard, qui a effectué de nombreux repérages sur le terrain. Chaque maison présente sur la carte, voire chaque petit sentier, existe ou a existé au moment des combats !

Par rapport à la première boîte, les règles de *Kampfgruppe Peiper* ont subi quelques très légères modifications, incluses et indiquées dans le texte. Les plus importantes portent sur le coût d'achat des unités mais, dans l'ensemble, elles sont imperceptibles.

Kampfgruppe Peiper II, comme le n° 1, est une très bonne campagne, avec plus de manœuvres et de retournements de situation que *Red Barricades*. Néanmoins, il est assez regrettable de voir qu'Avalon Hill consacre une telle énergie à sortir une suite à *KP I* plutôt qu'à nous proposer une campagne différente sur un autre théâtre. Avec ce second module, on frôle l'overdose et les quelques rares joueurs qui sont parvenus à faire la campagne complète de *KP I* n'ont probablement pas beaucoup de raison de s'attaquer aux campagnes quasi similaires de *KP II*.

Au final, *Kampfgruppe Peiper II* vaut-il l'investissement ? Au vu du volume de règles nécessaires pour faire la campagne, la réponse appartient de toutes manières aux seuls

vrais fondus d'*ASL*. La similitude de situations avec *KP I* (mêmes types d'unités et de terrains, mêmes contraintes tactiques, comme la brume épaisse par exemple, etc.) limite sérieusement l'intérêt de ce module. Laborieusement réalisé par la nouvelle équipe *ASL* d'Avalon Hill, *Kampfgruppe Peiper II* est plutôt une grosse déception : le jeu lui-même n'est pas à remettre en cause mais la sortie d'autres modules historiques ou des extensions sur les pays mineurs (Axe et Alliés) semble encore plus lointaine.

Kampgruppe Peiper II : module historique pour *ASL* en anglais, comprenant trois cartes et 580 pions. Nécessite les extensions précédentes.

Hannibal

Faisant suite au succès de *We the People* (que nous avions présenté dans *VaeVictis* n° 8), ***Hannibal*** est une adaptation de cet excellent système, œuvre de Mark Herman, aux guerres puniques. Ce jeu couvre la seconde guerre punique, de 218 à 201 av. J.-C., la plus acharnée : Hannibal pénètre en Italie en faisant traverser les Alpes à ses éléphants et remporte plusieurs victoires successives, dont la plus célèbre est Cannes. Mais Rome parvient à porter la guerre en Espagne, principale possession carthaginoise, puis menace directement Carthage, en Tunisie, où Scipion l'Africain clôt la guerre par la victoire de Zama.

Hannibal reprend tous les principes de *We the People*. La carte présente des cases reliées entre elles par des connections et les joueurs utilisent des cartes à jouer, en alternance, pour faire agir leurs unités ou déclencher des événements. Les chefs sont seuls capables de se déplacer indépendamment, les armées ne faisant que les accompagner. Les combats sont également résolus par des cartes, dans une variante de la bataille où les mains de chaque joueur dépendent du nombre d'unités et de la qualité des chefs. Le but du jeu est de contrôler des cases pour s'assurer la main-mise sur les différentes régions.

Comme nous l'avions expliqué dans notre dernier numéro, ce système présente de rares qualités de jouabilité, tout en proposant un excellent jeu d'histoire. Ces jeux, à la frontière des jeux de plateau classiques, constituent ainsi de parfaites initiations tout en étant passionnants pour les joueurs expérimentés. Comme la plupart des produits Avalon Hill, *Hannibal* bénéficie d'une excellente présentation : très beaux pions, belles cartes cartonnées (bien que le choix des couleurs ne soit pas très heureux), livret de règles bien rédigé et bourré d'exemples. Seules les cartes à jouer auraient mérité un effort de présentation.

Certaines règles spécifiques permettent de simuler la période : utilisation des éléphants, nomination des consuls romains et supériorité stratégique d'Hannibal. Enfin, chaque chef dispose de capacités propres, qui compensent un peu, pour certains chefs romains, leur faible valeur tactique. En conclusion, voilà un excellent produit, sur une période tout à fait passionnante, et que nous conseillons vivement.

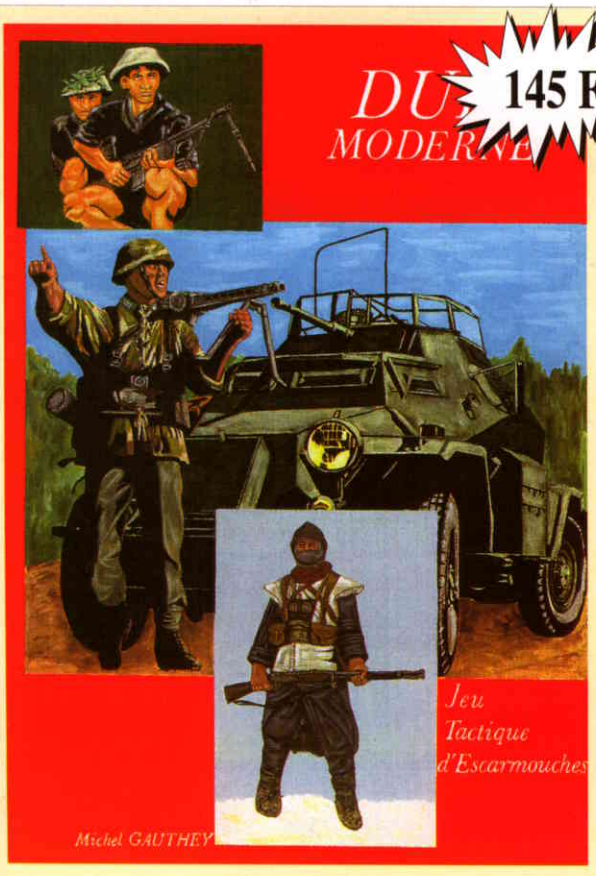
Hannibal : jeu en anglais de complexité modérée, avec deux cartes, 200 pions et 130 cartes à jouer. Jeu en solitaire impossible. ❐

ADIEU TACTIQUES

Tactiques, le magazine français consacré à *ASL*, ne paraîtra plus. En effet, l'équipe de rédaction — composée de bénévoles —a décidé de stopper la publication, en raison de la charge de travail que la réalisation du magazine impliquait.

Lancé début 1992, *Tactiques* s'est immédiatement imposé comme le fanzine de jeu d'histoire le plus professionnel dans le monde. Entièrement dédié à *ASL* et à l'histoire militaire de la Seconde guere mondiale, *Tactiques* allait créer une véritable dynamique pour *ASL* en France, tout en inspirant la création de plusieurs fanzines américains sur son modèle.

La fin de cette belle aventure aura néanmoins une conséquence heureuse : en effet, tant que *Tactiques* paraissait, *VaeVictis* ne pouvait que faire paraître occasionnellement des scénarios sur *ASL*. Dorénavant, des dossiers plus réguliers, évidemment réalisés par la talentueuse équipe de *Tactiques*, viendront enrichir les pages de *VaeVictis*. *Tactiques* — et *ASL* — not dead ! ❐



145 F

DUEL MODERNE

Jeu tactique d'Escarmouches

Enfin une règle en français qui permet de jouer à l'échelle 1 figurine = 1 homme !

Comprend 65 fiches de véhicules et 47 listes de combattants

COLONIAL
1914 – 1918
1939 – 1945
VIET-NAM
GANGS
CONTEMPORAIN
FUTURISTE

Disponible auprès de votre détaillant, ou par correspondance auprès de :
Gauthey Miniatures, 264, rue de la Mare à Quenette, 77000 Vaux-le-Pénil. Tél. : **64 38 55 70**
à la même adresse vous pouvez faire peindre vos figurines. Tarif sur demande.

CIEL DE BATAILLE par Batisse

SOISSONS
VOILÀ UN BUTIN BIEN MÉRITÉ ! N'EST-CE PAS CLOVIS ?
OUI
ET CE, GRÂCE À CETTE VAILLANTE ET PUISSANTE ARMÉE, PRÊTE À TOUS LES SACRIFICES.
CHAQUE SOLDAT M'EST ENTIÈREMENT DÉVOUÉ. JE LEUR IMPOSE UNE DISCIPLINE DE FER, ET UNE TOTALE MAÎTRISE DE LEURS ACTES
TCHAC
NON MAIS ÇA VA PAS LA TÊTE ! 'PEUT PAS FAIRE ATTENTION L'ESPÈCE DE ZOUAVE !
PAOUT
PAF
BATISSE 96 - W 8
SOUVIENS TOI DU ZOUAVE DE SOISSONS !

REVUE DE PRESSE

● STRATEGY & TACTICS

Le jour de gloire est arrivé ! En effet, le dernier numéro de *Strategy & Tactics* est presque entièrement consacré à l'histoire militaire française, avec un jeu en encart et un dossier sur la guerre de Cent ans ainsi qu'un long article sur la bataille de Valmy.

Le jeu en encart traite de l'ensemble de la guerre de Cent ans, à l'échelle stratégique, avec une carte à zones. Les unités agissent et se déplacent selon un système de points d'opérations, qui dépendent de la qualité de chaque chef. En plus de conduire des opérations militaires classiques, les joueurs doivent payer leurs armées — et donc s'assurer des revenus — et peuvent également influencer les pays neutres par des opérations diplomatiques diverses. Enfin, de nombreux événements aléatoires parsèment chaque tour. Les pions et la carte sont d'un graphisme moyen, malheureusement émaillés d'erreurs sur les noms (Duguesdin, Jean d'Arc !). Malgré cela, ***100 Years' War*** propose un jeu bien conçu, assez classique pour ce type de jeu stratégique.

Enfin, l'article sur Valmy comporte un ordre de bataille complet, là encore truffé de fautes sur le nom des unités. Même si cela n'a pas vraiment de rapport, il faut noter que la réputation de *Strategy & Tactics* s'est sérieusement détériorée depuis quelques années : parutions en retard — ce dernier numéro est daté novembre-décembre 1995, présentation en baisse, jeux de qualité inégale, etc. Parmi les plus anciens magazines de jeu d'histoire aux Etats-Unis, *Strategy & Tactics* est d'ailleurs depuis plusieurs années en situation financière précaire. Ce dernier numéro est pourtant bien agréable à lire...

● ALEA

Nous avions présenté, dans notre dernier numéro, un hors-série du magazine espagnol *Alea*, voici le numéro 24 de cette revue proprement dite. Avec 42 pages bien remplies (en espagnol), ***Alea*** se présente comme une revue sur tous les jeux de simulation (jeux de rôle, jeux de plateau, etc.) mais les jeux d'histoire y sont totalement majoritaires. C'est plutôt rare dans les revues « mixtes » ! Imprimé en noir et blanc, *Alea* n° 24 comporte une carte et une planche de pions à découper en couleur, pour une extension sur le jeu *Guerra Civil*, du même éditeur, sur la bataille de Mallorque (1936). Parmi les articles, on trouve une série de scénarios *ASL* pour *Red Barricades* et l'analyse détaillée de plusieurs nouveautés (dont *Europa Universalis* qui vient de sortir en espagnol).

Alea : Ludopress, Avda Primavera 71, 08290-Cerdanyola del Vallés, Barcelone, Espagne.

● COMMAND

Le dernier numéro de ***Command*** est consacré à la guerre russo-japonaise de 1905, avec un large dossier et un jeu en encart sur la bataille décisive de Mukden (février-mars 1905). Une fois encore avec *Command*, le jeu utilise très peu de pions sur une grande carte, ce qui n'est pas du plus haut intérêt. Le jeu présente une séquence de jeu assez complexe, avec alternance de mouvement et de combat entre le deux joueurs, couplée à de nombreuse contraintes de mouvement pour les unités en réserve stratégique.

Le magazine comporte également un second jeu, *The Moscow Options*, qui couvre une offensive hypothétique du groupe d'armées Centre vers Moscou en août 1941 (plutôt que l'effort porté vers Léningrad).

Au niveau des articles, on peut trouver une analyse de la bataille de Little Big Horn et de la conquête de la Perse par les Anglais en 1856. Actuellement, *Command* est sans conteste la revue phare pour l'histoire militaire aux Etats-Unis, avec une grande qualité d'articles et de nombreuses infographies.

● ZONE OF CONTROL

Zone of Control numéro 6 présente une analyse de la plupart des derniers jeux sortis, dont de nombreux jeux en encart parus dans les diverses revues américaines. Ce numéro comprend également les résultats d'un sondage réalisé auprès des lecteurs et portant sur la qualité des revues de jeux d'histoire dans le monde.

Environ 200 personnes ont répondu à ce questionnaire, ce qui est franchement très faible et laisse songeur sur l'état du marché américain. Néanmoins, *VaeVictis* peut se féliciter d'apparaître en deuxième place du sondage, tout juste derrière *Zone of Control* (comme par hasard) et loin devant la plupart des revues américaines. Quand on vous disait que les Américains n'en reviennent pas...

Théophile MONNIER

DERNIERE MINUTE

Le programme 1996-1997 des nouveautés informatiques

De notre envoyé spécial à l'E3 de Los Angeles

Le salon Electronic Entertainment Exhibition (E3), à Los Angeles, est le rendez-vous de l'année en matière de nouveautés vidéos. Au sein d'une déferlante impressionnante de titres en tous genres, les jeux de stratégie font très bonne figure. En effet, nos jeux favoris ont la côte : les succès de produits comme *Panzer General*, *Caesar II* ou *Steel Panthers* poussent de nombreux éditeurs à lorgner vers ce marché. On assiste d'ailleurs à une véritable surenchère graphique, phénomène tout à fait nouveau en matière de jeux stratégiques, avec une réelle amélioration de la qualité visuelle.

Autre tendance, le jeu en réseau. Qu'ils s'agissent de réseaux locaux, par modem, à travers un service « on-line » ou par Internet, cette option devient incontournable. En ce domaine, SSI annonce *Panzer General On-Line*, disponible à travers le Total Entertainment Network (TEN) dès juillet. Bien sûr, ceci ne concerne que les Etats-Unis pour le moment...

Toutes les nouveautés

Les dates de sortie sont celles prévues pour les Etats-Unis. Tous ces produits sont disponibles sur PC (DOS ou Windows 95). L'existence de versions Macintosh est indiquée, dans la mesure où cette version est officiellement prévue...

● Interactive Magic

American Civil War : From Sumter to Appomattox, reprise d'un classique précédemment paru sous DOS, devrait sortir fin juin. Il s'agit d'un jeu grand-stratégique dont les graphismes, l'interface et l'intelligence artificielle ont été nettement améliorés.

Autre titre annoncé pour la fin de l'été : ***Destiny***. Ce jeu semble être dans la lignée de *Civilization*, avec un certain nombre d'améliorations.

● Sierra

Robert E. Lee, Civil War General est un jeu stratégique à la *Panzer General*, qui vous met dans la peau du plus célèbre des généraux sudistes. Sortie prévue pour cet été.

● Avalon Hill

Le vétéran toutes-catégories du jeu de stratégie historique est loin d'avoir déposé les armes.

Over the Reich (Macintosh et PC) est sans doute un des produits les plus innovants en la matière. Il reprend le principe de *Flight Commander 2*, mais dans un environnement Seconde guerre mondiale et avec une perspective isométrique.

Third Reich sortira-t-il enfin ? Une démo est désormais disponible sur bon nombre de services « on-line ». Date de disponibilité : courant de l'été. ***Wooden Ships & Iron Men*** a pris un sérieux retard à la suite de difficultés techniques de dernière minute. Date de sortie : fin de l'été.

Afrika Korps est l'adaptation sur PC et Macintosh d'un des premiers grands classiques d'Avalon Hill. Pour un prix modique, ce jeu est plutôt conçu pour deux joueurs. En solitaire contre l'ordinateur, le programme offrira un niveau d'intelligence artificielle très moyen, de l'avis même d'Avalon Hill...

● Strategic Simulations Inc

SSI ne s'endort pas sur les lauriers de *Steel Panthers* ou de *Fantasy General*, bien au contraire. Tout d'abord, la série des *Great Naval Battles* va faire l'objet d'un pack complet : ***The Complete Great Naval Battles - The Final Fury***. Le classique et excellent *Panzer General* vient tout juste de sortir dans une version « Combo CD » qui regroupe le jeu d'origine (DOS) mais aussi en version Macintosh et Windows 95. Pour mémoire, ***Star General*** reprend le principe bien connu de la série *Panzer General*, sur le thème de la science-fiction.

Age of Rifles devrait sortir pour la fin de l'été. Ce jeu, qui couvre toutes les guerres de la seconde moitié du XIX^{e} siècle, devrait être l'un des événements de l'année. Par rapport aux versions de démonstration qui ont déjà pu circuler, le moteur d'intelligence artificielle semble avoir été revu et les graphismes ont été totalement refaits.

Steel Panthers II - Modern Battles couvrira la période de 1950 à 1999. On en rêve déjà ! Le niveau des graphismes devrait être en très nette amélioration par rapport à *Steel Panthers*. Ce jeu offrira une concurrence féroce à *TacOps*, qui est tout juste disponible pour Windows 95.

● Talonsoft

En fin stratège, Jim Rose, le président de Talonsoft sait qu'il faut poursuivre une offensive bien engagée... Après *Ardennes* et *Gettysburg*, voici ***Battleground : Waterloo***. Ce jeu est déjà disponible aux Etats-Unis et devrait l'être en France au moment de notre parution. Graphismes somptueux, en nette amélioration par rapport à *Gettysburg*... et ambiance musicale adéquate ! Nos lecteurs pourront juger dans le prochain numéro si le reste du produit est à la hauteur de son graphisme.

Enfin, ***Shiloh***, ***Antietam*** et ***Sinaï*** sont annoncés pour la fin de l'année. Ce dernier jeu doit couvrir l'intégralité des conflits qui ont opposés Israël aux Etats arabes ainsi qu'un scénario hypothétique situé en 1997.

● Microsoft

La grande nouveauté du salon était, bien sûr, la toute première « sortie publique » de ***Close Combat*** (sur PC et Macintosh). Ce titre d'Atomic Games est en cours de développement depuis trois ans et aurait dû être *Beyond Squad Leader* chez Avalon Hill. *VaeVictis* publiera dans le prochain numéro une analyse complète de ce jeu. Sa date de sortie est prévue pour juin-juillet aux Etats-Unis et les versions actuellement en test sont très proches de ce que devrait être le produit définitif. Sans déflorer pour autant notre sujet, il suffit de dire que, d'Omaha Beach à Saint-Lô en 1944, on s'y croirait...

Yves MARTIN

ŒUF CUBE
le spécialiste du jeu de simulation
le plus grand choix - le meilleur accueil - les prix les plus bas
NOUVEAUTÉS EN JUIN
KAMPGRUPPE PEIPER 2 (AVH)
HANNIBAL (AVH)
NAPOLEON AT LEIPZIG (Clash of Arms)
ZORNDORF (Clash of Arms)
GLORY (GMT)
SAMOURAI (GMT)
WORLD IN FLAMES 6° Edt
SAGUNTO
EUROPA NEWS 45
WAR IN THE DESERT (Si Dieu ou Sun Tzu le veut)
Tous les magazines : General, Fire & Movement, Moves, C31, ASL News
Critical Hit, Strategy & Tactics, Command Magazine...
Jeux de simulation PC et Mac
Traductions de jeux et conseil d'un spécialiste, Vincent dit "Bugs"
Boîtes d'échange : Dixie, Shilhoh, Eagle...
Nouveau service
Dépôt-Vente de vos jeux d'occasio
Vendez et achetez aux meilleurs prix
Vendez vos anciens jeux et achetez-vous le collector de vos rêves
Œuf Cube Classic • 24 rue Linné - 5è • Tél (1) 45 87 28 83
Œuf Cube Cyber • 15 rue Guy de la Brosse - 5è • Tél (1) 43 31 91 02
de 10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi • Métro Jussieu

GUNG HO !

La campagne du Pacifique à Steel Panthers

PRODUIT d'exception, *Steel Panthers*, le jeu tactique sur la Seconde guerre mondiale, connaît un succès foudroyant. En suivant le périple d'un bataillon de Marines américains durant toute la guerre du Pacifique, nous vous proposons de découvrir ici les secrets d'une campagne réussie.

Une tactique payante : grâce à une marche de flanc, les unités américaines ont pris ici à revers la ligne des fortifications japonaises (à droite sur l'image). A peine ces dernières neutralisées, les Marines doivent faire face à une charge banzaï...

Par Stéphane MARTIN

La région du Pacifique présente une évidente uniformité quant à l'adversaire à affronter et aux terrains rencontrés. Ainsi, la plupart des zones de combat dans le jeu se révèlent assez souvent très accidentées et occupées par une végétation dense. Les zones habitées et les voies de communication se réduisent au strict minimum, avec tout au plus quelques rares chemins non goudronnés. L'armée japonaise représente évidemment l'unique mais redoutable adversaire des Marines.

A la tête d'un bataillon

L'une des caractéristiques les plus intéressantes de ce logiciel est la possibilité de modeler assez librement un bataillon et de le faire évoluer tout au long d'une campagne. En guise d'exemple, voici ce qui peut être proposé pour commencer une campagne dans le Pacifique. En plus de la section de commandement, l'infanterie est limitée à quatre pelotons d'infanterie de génie (trois sections de 13 hommes par peloton). Leur équipement spécifique permet à ces unités d'affronter efficacement les Japonais qui, lorsqu'ils sont en position défensive, utilisent une quantité souvent élevée de champs de mines, d'obstacles et de retranchements (casemates, bunkers, tranchées).

Deux pelotons de deux chars M3 Stuart représentent des adversaires déjà bien coriaces pour les Japonais, à peu près dépourvus de tout véhicule blindé ou d'armement antichar décent au début du conflit. Deux sections de deux semi-chenillés M15A1 offrent des plate-formes de tir (un canon de 37 mm et deux mitrailleuses lourdes) efficaces contre tous les types d'unités : infanterie, blindés légers et même aviation... Un peloton de trois mortiers complète le bataillon en lui offrant un apport d'artillerie (obus explosifs et fumigènes) rapidement disponible.

Cette composition initiale va évidemment évoluer tout au long de la campagne. En effet, à partir de 1942, un matériel varié et abondant vient compléter les choix mis à la disposition du joueur. L'arme blindée connaît ainsi une évolution spectaculaire : des M3 Lee suivis d'une large panoplie de Sherman différents prendront avec succès la relève des Stuart. Du côté de l'infanterie, des pelotons de Marines d'assaut apparaissent en 1942. Efficaces dans les corps-à-corps contre l'infanterie ennemie, ils viendront remplacer deux des quatre pelotons d'infanterie de génie. Enfin, à partir de 1944, les mortiers céderont la place à des Sherman Calliope (lance-roquettes) et à des canons de 155 mm. En fait, seuls les inusables M15 accompliront l'intégralité de la campagne. Nous verrons plus loin qu'il est possible de compléter les effectifs de ce bataillon par des unités de soutien (infanterie, artillerie motorisée ou non, blindés, véhicules de transport, aviation, génie, etc.) adaptées aux besoins de chaque mission.

Des combats féroces

La reproduction du comportement de l'armée japonaise n'a certainement pas dû poser beaucoup de problèmes aux concepteurs de *Steel Panthers* tant il se résume à quelques principes assez sommaires. Lorsqu'ils doivent capturer des objectifs, l'armée nippone ne connaît que les charges « banzaï » massives en vagues successives, et ce sans jamais tenir compte des pertes. Il n'est ainsi pas rare de voir des sections réduites à deux ou trois hommes continuer à aller de l'avant... En défense, les unités japonaises s'arc-boutent sur une multitude de positions solidement retranchées et y combattent jusqu'au dernier homme.

Au début de la campagne, le Japon est à l'offensive dans tout le Pacifique. Dès lors, dans la plupart des premiers scénarios, les combattants américains doivent défendre des positions ou retarder les avances de l'ennemi. Avec des unités généralement moins aguerries que celles de l'adversaire, ces affrontements initiaux se révèlent souvent assez douloureux pour les Américains. Un seul mot d'ordre s'impose alors durant les premiers mois de la campagne : survivre à la furie des assauts japonais. Il ne s'agit donc pas vraiment de réussir à tenir à n'importe quel prix les objectifs à défendre mais bien de tenter de limiter les pertes au sein des unités du bataillon.

En effet, chaque soldat qui parvient à terminer une bataille vivant devient alors un combattant un peu plus aguerri pour l'affrontement suivant. Dans le même ordre d'idée, il est vivement recommandé de protéger les équipages qui parviennent à s'extraire vivants de véhicules détruits ! Enfin, lorsque la situation le permet, une unité un peu trop malmenée doit pouvoir être relevée afin qu'elle puisse se refaire un moral en un endroit moins exposé et si possible auprès de son officier.

En procédant de cette manière, les Marines réussissent à faire meilleure figure dès la troisième ou quatrième bataille, chaque unité accumulant de l'expérience qui joue sur ses capacités de combat. Et si le joueur en a également profité pour améliorer l'utilisation de ses unités,

l'issue des scénarios va lui être de plus en plus favorable pour assez systématiquement basculer en sa faveur dès 1943... Toutefois, jusqu'à la fin de la campagne en 1945, l'intensité et la férocité des combats ne baisseront jamais. C'est également à partir de 1943 que les missions d'assaut ou d'avance vont se multiplier pour le camp américain. Le terme de « nettoyage » semble être le mieux approprié pour caractériser ces opérations tant la résistance japonaise s'y révèle acharnée. Les amateurs de débarquements, missions censées représenter l'une des raisons d'exister du USMC, seront sans doute déçus d'apprendre que le bataillon qui sert de référence pour cet article n'a pas eu le moindre assaut amphibie à accomplir ! [1]

Les soutiens spécifiques

Avant chaque mission, le joueur est appelé à choisir des unités « rattachées » pour renforcer le bataillon dans l'affrontement à venir. La panoplie d'unités mises à la disposition de l'armée américaine est suffisamment large pour couvrir tous les besoins. Au passage, on regrettera tout de même que, lors de ce choix, le joueur ne puisse pas disposer de renseignements un peu plus précis sur la configuration du terrain et la composition, même très approximative, des effectifs ennemis... La possibilité d'acheter une option de reconnaissance aurait été très plausible.

Lorsqu'elle est disponible, il ne faut pas hésiter à faire appel à un apport massif d'artillerie lourde. Ainsi, au niveau divisionnaire, les canons américains disposent en effet de munitions en quantité pratiquement illimitée, ce qui permet de les faire intervenir en quasi permanence tout au long de chaque scénario. Attention toutefois, il ne faut pas surestimer l'efficacité de cette artillerie. On est ainsi parfois surpris de buter encore sur de solides poches de résistance parmi les débris encore fumants d'une zone récemment pilonnée par du 155...

L'utilisation de l'aviation demeure délicate sur les reliefs tourmentés ou recouverts de végétation. Pour ne pas en gaspiller le potentiel, il est conseillé de réserver son utilisation contre des unités ennemies clairement repérées. Enfin, pour ne pas assister à de tragiques méprises, il convient de ne pas assigner à l'aviation des objectifs situés à proximité de ses propres unités... ce qui n'est pas toujours aisé lorsque les combats au corps-à-corps se multiplient un peu partout.

Comme dans n'importe quelle bataille, le repérage des unités ennemies constitue un atout essentiel, une tâche difficile sur ce type de terrain. L'ennemi fait souvent évoluer ses colonnes sur et dans les environs des rares voies de communication. Et même lorsque la végétation est dense et qu'il n'existe aucun chemin, il est vivement conseillé de surveiller les trouées de végétation que l'infanterie japonaise aime à emprunter. En défense, des champs de mines judicieusement placés aux points de passage les plus probables forment également un réseau de renseignement efficace lorsque des avant-gardes ennemies viennent les faire exploser...

De même, lorsque des tirs d'obus fumigènes masquent un secteur bien précis de la ligne de front, il n'est pas difficile de deviner que des colonnes ennemies doivent évoluer juste derrière... Enfin, lors de l'achat des unités de soutien, il ne faut pas hésiter à faire l'acquisition de deux ou trois unités d'infanterie indépendantes (des snipers par exemple, qui représentent en fait des soldats isolés) afin de les utiliser comme éclaireurs, voire même comme appâts (la guerre est cruelle...).

Avant chaque mission, l'écran d'achat permet de compléter le bataillon de base par des unités de soutien, comme ce peloton de Sherman Flame Tank (malheureusement, durant les parties, les lance-flammes ne font l'objet d'aucune animation spécifique). Ce bataillon est particulièrement équipé en unités de lutte contre les positions fortifiées, en prévision de l'assaut sur Iwo Jiwa, en mars 1945.

En Europe comme dans les îles du Pacifique, un commandant de bataillon inattentif peut être rapidement amené à « subir » le terrain alors que, au contraire, il lui est possible et même hautement recommandé de l'exploiter à son profit. Dans ce but, il s'agit d'examiner soigneusement les moindres recoins de ce terrain pour en dégager les caractéristiques essentielles : élévations suffisamment rapprochées pour former autant de postes de défense aptes à s'appuyer mutuellement, bosquets ou habitations pouvant devenir des postes d'observation ou de tir non loin de points de passages obligés, terrains bien dégagés pour permettre une exploitation optimale des armes à longue portée, etc.

L'appui blindé

Même au cœur de la jungle la plus épaisse, l'apport des blindés se révèle souvent efficace pour soutenir l'infanterie. Les Japonais disposent néanmoins de moyens rustiques mais souvent efficaces pour la lutte antichar. Ainsi, lorsque les unités d'infanterie parviennent à venir au contact d'un véhicule américain — c'est relativement facile sur un terrain propice aux embuscades —, il n'est pas rare qu'un assaut rapproché ou l'utilisation d'un mortier léger parviennent à immobiliser, voire même à détruire, les blindés les plus résistants. Et, lors de certaines missions offensives, les véhicules blindés américains doivent parfois affronter quelques positions truffées de canons antichars, certes assez peu efficaces mais toujours gênants. Dès lors, plus que jamais, les véhicules doivent être utilisés en combinaison avec une infanterie apte à leur éviter les corps-à-corps avec les troupes à pied ennemies et, dans la mesure du possible, il faut réserver aux chars des espaces bien dégagés. Sur un tel terrain, l'efficacité des véhicules américains se révèle alors redoutable. Il n'est alors pas rare que des compagnies japonaises complètes fondent en se ruant avec une désolante obstination sous le feu nourri d'à peine deux ou trois véhicules blindés (chars ou halftracks) bien placés.

Enfin, en guise de conseil final, chaque joueur doit adapter la composition de son bataillon à ses propres méthodes de combat, audacieuses ou méthodiques, subtiles ou radicales, en gardant en mémoire une règle maîtresse : dans *Steel Panthers* comme dans la réalité, le soldat japonais ne se rend jamais, il doit être tué sur place... ❐

Des scénarios en pagaille

En plus du jeu proprement dit, l'intérêt — et le succès — de *Steel Panthers* s'explique également par la profusion de scénarios, publiés essentiellement par Novastar, et par la constante évolution du programme. Pour l'heure, SSI annonce la sortie prochaine de la version 1.2 mais Novastar propose, dans ses dernières disquettes d'extension, la version 1.19, dont les améliorations par rapport au logiciel d'origine sont notables (la page Internet de Novastar [http://www.vfr.net/~novastar/novastar.htm] permet également de télécharger cette version).

Outre la disparition d'anomalies de fonctionnement parfois désagréables, en particulier dans l'éditeur de scénarios, Gary Grigsby a introduit de nouveaux raffinements renforçant le réalisme. Ainsi, une unité qui se déplace réduit le nombre de ses tirs en proportion. Le cœur du programme, l'intelligence artificielle, a été également révisé : les défenseurs ne se précipitent plus systématiquement pour reprendre un objectif perdu. Enfin, l'interface évolue et l'accès à l'encyclopédie a été étendu à la phase d'achat des unités. Un avertissement toutefois pour les utilisateurs de la version française : si les scénarios de Novastar fonctionnent correctement avec cette version, les remises à jour ne sont pas parfaitement compatibles (les textes anglais-français se superposent). Des installations partielles sont possibles.

La dernière moisson de scénarios publiée par Novastar est impressionnante : une campagne Barbarossa 1941 avec 24 scénarios (!) et une autre sur Stalingrad, la bataille de Metz, deux disquettes sur le thème des as blindés et deux autres sur le Pacifique. Tout ça en moins d'un mois, c'est certainement plus que ne peut absorber le joueur moyen !

L'adresse de Novastar a changé : Novastar, PO Box 10, Rocklin, CA 95667, USA. Tél. : (916) 624 7113. Fax : (916) 630 1009.

Enfin, aux amateurs de *Steel* en manque d'aventure, nous signalons l'existence d'une autre page intéressante :

http://ally.ios.com/~oh2dogs9/steel.html.

On y trouve une multitude de scénarios sur tous les fronts et des titres comme *The Guard counter-attacks* ou *Hill 621* évoquerons des souvenirs pour certains... Il s'agit bien sûr d'adaptations des premiers scénarios de *Squad Leader*, une source en or pour *Steel Panthers* !

Fabrice AUFORT

1. Chaque campagne de *Steel* comprend un certain nombre de missions dont le type et le terrain sont déterminés aléatoirement, en prenant compte bien sûr du contexte stratégique historique. Une campagne dans le Pacifique sans débarquement est possible mais rare...

STRATEGIE INFORMATIQUE

FUTURS maîtres du monde, les nouveautés de ce mois vous font la part belle. En effet, les jeux informatiques de gestion d'empire ont la côte — pas seulement dans le domaine historique, d'ailleurs — avec des produits du plus haut intérêt.

CIVILIZATION II

Dans le panthéon des jeux de légende, il y en a un qui occupe une place d'honneur : le célébrissime *Civilization* de Sid Meier. La sortie de cette nouvelle version, longtemps attendue par des dizaines de milliers de fans de par le monde, est donc un véritable événement.

Paru au début des années 1990, *Civilization* s'impose immédiatement comme le modèle de tous les jeux de conquête. Révolutionnaire à l'époque, le thème de *Civilization* est bien connu : à partir d'une simple tribu, le joueur doit fonder des cités, explorer le monde, créer de nouvelles unités et développer son empire en gérant de multiples paramètres sociaux, économiques et militaires. La diversité des stratégies possibles, les multiples équilibres à trouver entre les différents modes d'évolution ont ainsi passionné toute une génération de joueurs.

Les seuls défauts — légers — de *Civilization* était son graphisme globalement moyen, l'impossibilité de joueur à plusieurs et l'incompétence des « civilisations » adverses. *CivNet*, la version en réseau, ayant, avec plus ou moins de bonheur, permis le jeu à plusieurs, quelles merveilles allaient nous apporter *Civilization II* ? Réponse : beaucoup et peu à la fois.

Par rapport à l'extraordinaire produit que représente *Civilization* « de base », *Civilization II* n'apporte pas grand-chose : il s'agit du même jeu, fonctionnant avec les mêmes mécanismes. Les joueurs habitués de la première version risquent d'être passablement déçus car *Civilization II* reste ainsi très proche de son prédécesseur, toutes les méthodes d'évolution et les « surprises » du jeu n'ayant pas changé. Par contre, c'est dans les détails que *Civilization II* s'est considérablement enrichit.

De nouvelles options

Tout d'abord, les joueurs peuvent construire un grand nombre de nouveaux types d'unités et découvrir de nouvelle sciences. Parmi les unités militaires, citons les éléphants, les croisés, les dragons, les partisans ou les espions, mais surtout de nombreuses unités modernes : avions et bombardiers « furtifs », hélicoptères, parachutistes et même troupes alpines ! Dans le domaine des sciences, les changements sont moindres et concernent surtout l'époque contemporaine, avec de nouvelles applications. Plusieurs nouvelles merveilles du monde, comme l'atelier de Léonard de Vinci ou la tour Effeil (et oui !), font leur apparition.

La modifications la plus apparente porte sur le graphisme, la carte de jeu se présentant désormais en vue isométrique. Ce n'est pas en fait une très grosse amélioration, le graphisme du terrain et des unités restant assez proche de celui de la première version. Les divers tableaux de gestion ou les écrans de ville ont heureusement été bien améliorés. Enfin, de nouvelles civilisations (Vikings, Perses, Sioux, etc.) peuvent être jouées mais, mis à part quelques petits détails en début de partie, *Civilization* ne prend quasiment pas en compte les différences entre cultures, les joueurs étant libres de faire évoluer leur empire de manière non historique.

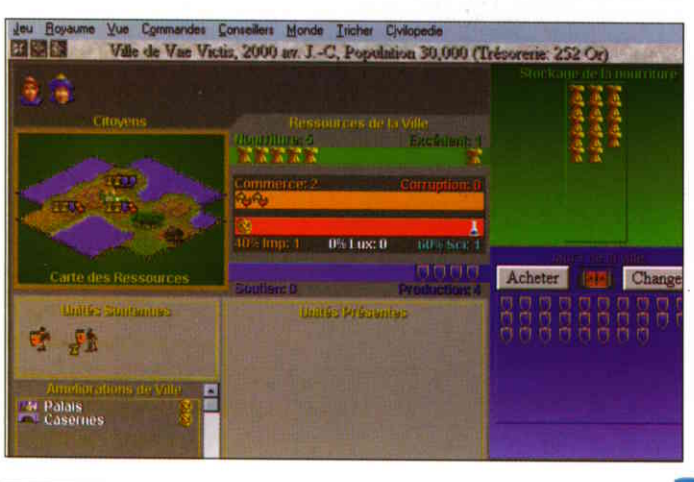


Tableau de gestion typique d'une ville en début de croissance. Les habitués de *Civilization* (I) constateront que les paramètres sont strictement similaires.

La nouvelle vue isométrique représentent évidemment l'évolution la plus notable de *Civilization II* mais le graphisme du terrain ou des unités aurait pu être sensiblement amélioré.

L'attitude du joueur avec les autres civilisations est maintenant prise en compte. Les adversaires se « souviennent » des déclarations de guerre et des ruptures d'alliance faites par le joueur et traitent avec lui en conséquence. Un joueur très agressif se retrouve vite isolé et ne peut plus conclure d'alliance; il est donc plus difficile de se développer par étapes, en faisant des conquêtes alternées de période de paix pour se « refaire », car les adversaires ne vous laissent plus de répit.

Enfin, de nouvelles formes de gouvernement sont possibles, le fondamentalisme, par exemple, permettant de mettre en place un empire entièrement dédié à la guerre (ce gouvernement nous semble d'ailleurs très avantagé par rapport aux autres car, la conquête du monde étant un objectif de victoire à *Civilization*, il permet de produire une quantité invraisemblable d'unités. Belle morale !).

Civilization II comporte un excellent manuel d'utilisation, très dense, ainsi qu'un aide de jeu, sous forme de poster couleur, qui présente toutes les unités et les sciences. Le manuel est pour l'instant en anglais mais le jeu lui-même peut se pratiquer en langue française.

A la vue de ces légère améliorations, il faut bien admettre que *Civilization II* n'est pas révolutionnaire, d'autant plus qu'il est toujours impossible de jouer à plusieurs. Les passionnés qui ont passé des centaines d'heures devant leur écran sur la première version risquent de vite se lasser car les modifications sont bien insuffisantes, même si cette nouvelle mouture présente une interface et des graphismes modernisées. Par contre, pour ceux qui ne connaîtraient pas encore *Civilization*, voici l'occasion de découvrir un jeu extraordinaire, qui couvre, avec des paramètres d'évolution d'une rare richesse, plus de 3 000 ans d'histoire humaine.

Théophile MONNIER

THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

Dans le domaine des jeux de « conquêtes du monde », la référence *ultime* reste *Civilization*, comme on vient de le voir. En réalité, aucun jeu n'avait encore réellement essayé de reprendre strictement le thème de *Civilization* et ***The Rise & Rule of Ancient Empires*** offre donc enfin une alternative intéressante. Sous ce titre prometteur, ce produit nous propose, en toute simplicité, de bâtir un empire, entre 5 000 av. J.-C. et le V^{e} siècle de notre ère (une période plus réduite que *Civilization*, donc). Autant le dire tout de suite, la démarche des auteurs est plus inspirée par le raffinement que par l'innovation.

Axé sur la diplomatie et le développement économique, *Rise and Rule* fourmille de références historiques. Ainsi, il est possible d'incarner les nations celte, chinoise, égyptienne, grecque, indienne ou mésopotamienne. Evidemment, on peut difficilement parler de simulation rigoureuse dans un jeu où les catapultes égyptiennes bombardent l'Empire celte ! Néanmoins, chaque peuple possède des points forts et des spécificités inspirés par son histoire, et qui sont particulièrement sensibles en début de partie. L'aspect graphique est l'un des points forts du jeu : les villes sont de toute beauté et de splendides animations marquent les différents événements d'une partie.

De son trône, l'empereur-joueur affronte jusqu'à trois adversaires (gérés par l'ordinateur ou en réseau) dans une lutte sans merci où méthode et

La carte du monde selon *Rise & Rule*, le Moyen-Orient et l'Europe apparaissent clairement. Le graphisme des villes est très plaisant mais le manque d'autres repères géographiques (villages barbares, oasis, ressources économiques, etc.) donne une carte un peu triste.

rigueur sont essentielles. Pour parvenir à l'hégémonie, il devra construire une civilisation florissante à partir d'une simple agglomération et d'une tribu primitive.

La richesse et le savoir

Le succès passe par la construction de nombreuses cités et l'acquisition de connaissances dans un premier temps, puis par la mise en place d'un réseau de communication reliant le cœur de l'empire à ses parties les plus reculées. En effet, richesse et savoir, qui constituent les clés de la réussite, ne circulent pas automatiquement entre les villes, mais par le biais de marchands et de philosophes respectivement. Ces deux types d'unités, comme dans l'Antiquité, jouent ici un rôle très important. Les premiers font fructifier les ressources et constituent les meilleurs ambassadeurs vers les autres nations. Les seconds disséminent les connaissances aux confins de l'empire.

Avant d'envisager un plan de conquête, le joueur doit s'assurer une base solide en développant son empire sur les territoires vierges qui le séparent de ses adversaires. La construction d'une cité est aisée... c'est sa gestion qui requiert le plus d'attention. Tout repose sur une savante répartition des forces laborieuses de chaque ville (c'est-à-dire les habitants) entre les tâches agricoles, le développement des connaissances et la construction des édifices. En outre, ce développement urbain doit s'effectuer dans une relative harmonie, faute de quoi le moral et la santé des habitants seraient affectés et les cités risqueraient de changer de camp...

Le niveau de connaissance atteint par chaque cité, dans des domaines aussi différents que la médecine, la science militaire ou la philosophie, détermine la liste des édifices et des unités qu'elle peut produire. Il est donc primordial de développer des « niches de compétence » dans certaines villes puis d'en faire profiter les autres. Cet aspect intéressant du jeu est renforcé par la relation étroite qui existe entre le niveau atteint par une cité dans une des cinq « sciences » et la qualité des unités qui en sont originaires.

Après avoir jeté les bases de sa civilisation, le joueur peut alors se tourner vers ses adversaires. La méthodes douce consiste à commercer et faire progresser sa côte de popularité avant d'arriver en triomphateur dans une cité quasi ouverte; la méthode forte, classique, privilégie l'assaut par des troupes supérieures en nombre et en qualité.

L'administration de l'empire est facilitée par la possibilité de « programmer » le comportement des uni-

Le tableau de gestion d'une ville dans *Rise & Rule*, une qualité graphique exceptionnelle, largement supérieure à *Civilization II*.

DESCARTES
BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

TOUS LES JEUX DE SIMULATION AVEC FIGURINES

DBM EN FRANÇAIS

TOUS LES WARGAMES SUR CARTES EN FRANÇAIS

CONSUL (Extension SPQR)

LES NOUVEAUTÉS U.S.
(imports chaque semaine)

Disponibles ou annoncés :

HANNIBAL (*Avalon Hill*)
PACIFIC CAMPAIGN CARDGAME
(*Version Pacifique de Echelon of Fury*)
SAMOURAI (*GMT*)
WORLD OF FLAMES (*ADG*)

TOUTES LES REVUES FRANÇAISES ET U.S.

Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83
Métro Cluny/La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09
Métro Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14
Métro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 78 37 75 94
Métro Ampère/ Victor Hugo

Carriers at War inclut une base de données complète sur le matériel aérien et naval. Ainsi, aux côtés des modèles les plus connus, on peut également trouver du matériel plus original, tel cet hydravion Latécoère 298-D français...

tés dans tous les domaines, militaires ou non. Le joueur peut ainsi consacrer toute son attention au développement de sa stratégie de conquête et à la gestion des provinces sensibles. Les amateurs de batailles antiques seront par contre déçus : les combats sont volontairement réduits à leur strict minimum et se traduisent uniquement par un nuage de poussière et quelques bruitages. Par ailleurs, il ne faut pas espérer trouver en la machine un adversaire de taille. L'intelligence artificielle est décevante, en particulier par son manque d'agressivité.

Diplomatie en réseau

Rise and Rule a clairement été conçu pour le jeu en réseau, c'est d'ailleurs l'une des principales spécificités mises en avant par les concepteurs. Si le contact est nécessaire pour débuter les négociations avec l'ordinateur, elles sont possibles dès le commencement du jeu avec les adversaires humains. Tout dans l'interface a été prévu pour faciliter la communication et les alliances entre les joueurs. Les amateurs de ce type de jeu constateront, avec plaisir, une réduction sensible du temps d'attente entre chaque tour, ce qui constitue un progrès notable par rapport aux interminables parties de *Civnet*, version en réseau de *Civilization*. D'ailleurs, les parties de *Rise of Rule* sont beaucoup plus courtes, ce qui permet d'explorer les différentes options de jeu et les civilisations proposées.

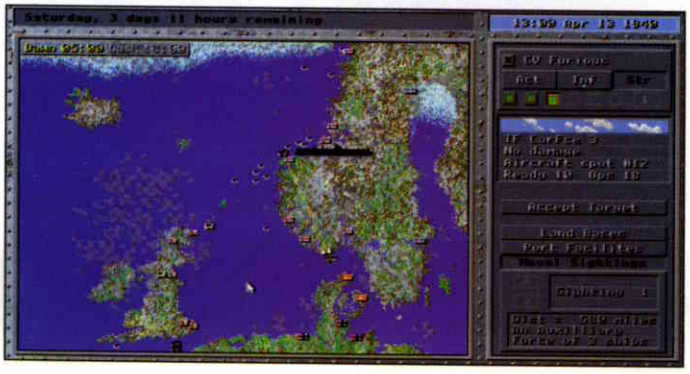
Pour finir, il est impossible de ne pas mesurer *Rise and Rule* à l'aune de *Civilization* (I ou II). Beaucoup de choses qui font le plaisir de *Civilization* n'existent pas dans *Rise and Rule* : il n'y a rien à découvrir de part le monde (ni tribus barbares, ni ressources) et la diversité des unités et des bâtiments est assez réduite. Par contre, la partie technique (graphisme, interface) est de tout premier ordre, le contexte historique est beaucoup plus soigné et les évolutions plus réalistes. L'impression d'ensemble est que les auteurs n'ont pas voulu faire mieux que *Civilization* mais proposer une nouvelle façon de jouer : des parties plus rapides, à plusieurs joueurs, et une évolution historique des empires. En conclusion, *Rise and Rule* séduira les fanatiques de ce type de jeux mais, par contre, il ne parvient aucunement à provoquer un enthousiasme comparable à *Civilization*. Malgré de réelles qualités, *Rise and Rule* n'est pas encore le jeu qui remplacera *Civilization*... mais est-ce possible ?

Fabrice AUFORT

CARRIERS AT WAR

Excellent jeu sur la guerre aéronavale pendant la Seconde guerre mondiale, ***Carriers at War*** vient d'être édité en version complète sur CD-Rom PC. Lors de l'apparition de sa première version, vers 1985, ce jeu avait déjà fait sensation grâce à quelques atouts que l'on retrouve encore dans son édition 1996 : un sujet toujours très prisé des joueurs de simulation historique, des mécanismes détaillés et fiables et un éditeur permettant de modifier les scénarios proposés ou d'en créer de nouveaux.

Avec cette dernière version, SSG nous propose en fait une compilation reprenant l'ensemble des productions liées à *Carriers at War* parues depuis 1992. Le CD-Rom contient ainsi le jeu avec l'ensemble de ses mécanismes, une trentaine de scénarios de base et plus de nombreuses batailles inédites.



Pour chaque scénario, une carte stratégique permet de disposer d'une vue d'ensemble du théâtre des opérations. Ici, on peut reconnaître la zone ou se déroulent les combats navals qui émaillent la campagne de Norvège, en avril 1940.

Des mécanismes à jour

Depuis sa parution, *Carriers at War* a bénéficié d'améliorations continuelles. La base, apparue en 1985, reposait déjà sur des mécanismes très performants et que les concepteurs n'ont cessé d'affiner à tous les niveaux : graphismes, interface et système de simulation. Le résultat comblera la plupart des amateurs de ce genre de jeu et place ce produit assez confortablement au dessus de la concurrence sur cette période, concurrence assez faible il faut bien le reconnaître [1]. Il convient néanmoins de préciser que *Carriers at War* est un jeu de stratégie, pas une simulation de conduite de navire; de nombreux produits de ce dernier type proposent des animations graphiques souvent très spectaculaires... mais présentent un intérêt stratégique limité.

Les joueurs habitués aux simulations aéronavales retrouveront avec plaisir tous les mécanismes indispensables à la crédibilité de ce genre de production. Il est ainsi nécessaire d'effectuer des reconnaissances pour repérer les forces navales adverses. Les erreurs d'appréciation demeurent innombrables dans les rapports de reconnaissance mais également dans les comptes-rendus de raids (un porte-avions peut être confondu avec un gros pétrolier ou un rapport peut affirmer qu'un porte-avions a été coulé alors qu'il est simplement endommagé). Des mécanismes précis organisent en détail l'ensemble des activités de l'aviation basée sur les porte-avions ou sur les aérodromes terrestres : mise en place des couvertures aériennes, préparation des raids, coordination des différentes formations aériennes, etc.

Le même souci du détail se retrouve dans la présentation du matériel : chaque type d'avion, chaque classe de navire, chaque base se voit ainsi représentée avec un grand luxe de précision. Il est également tenu compte du niveau d'expérience des pilotes et des équipages des navires. Ce niveau de détails est renforcé par une interface touffue mais très bien conçue et par la présence d'un copieux livret offrant, entre autres, la présentation pas à pas d'un scénario d'initiation.

Lors d'une partie, un joueur doit essentiellement consulter un écran représentant l'ensemble du théâtre des opérations, sur lequel il peut suivre l'évolution de ses différentes forces navales et aériennes ainsi que de celles de l'ennemi qui ont été repérées. Plusieurs autres écrans permettent d'accéder aux multiples autres tâches que doit assumer le joueur : organisation des raids aériens, manœuvre des différentes formations navales, ordres à assigner lors des combats de surface, etc. Des écrans spécifiques apparaissent également lorsque des attaques de base ou de navires sont en cours. Le jeu est conçu pour être pratiqué par un joueur contre l'ordinateur. Il est toutefois possible de mettre deux joueurs humains face à face mais cette option se révèle assez acrobatique. En effet, les scénarios se déroulent en temps réel et il est impossible de jouer par l'intermédiaire de deux ordinateurs reliés entre eux...

Sur les 32 scénarios proposés, on retrouve ceux de la version originale mais aussi ceux publiés en extension dans *Run 5*, magazine de l'éditeur. En guise de bonus, le CD-Rom inclut dix scénarios couvrant les principales opérations dans l'Atlantique Nord et la Méditerranée. L'ensemble couvre toutes les grandes batailles navales de la Seconde Guerre mondiale avec, en outre, quelques thèmes plus originaux : le sort tragique de la Task Force Z, les raids japonais contre Ceylan ou Port Darwin, les opérations autour de l'île de Wake, etc. Dans tous ces scénarios, l'adversaire machine se révèle assez performant, ce qui n'est que trop rarement le cas dans les logiciels de simulation.

Un éditeur performant

Un puissant éditeur de scénarios complète le CD-Rom. Il s'agit là d'un produit particulièrement complet et performant. Il permet d'abord, assez classiquement, de modifier ou de créer des scénarios. Dans ce but, la base de données inclue offre une impressionnante quantité de matériel, avec plusieurs centaines de références comprenant à peu près tout ce qui a volé et navigué entre 1936 et 1946 ainsi que quelques spécimens de ce qui *aurait* pu voler et naviguer (porte-avions allemands du Plan Z, supercuirassés alliés, etc.). Des fonctions permettent également de créer de nouveaux théâtres d'opération, de paramètrer les conditions atmosphériques, la durée des jours et des nuits ainsi que les multiples caractéristiques des différentes bases terrestres et des équipages.

Enfin, et c'est probablement le principal point fort de cet éditeur de scénarios, on trouve un ensemble d'outils permettant de paramètrer toute l'intelligence artificielle des forces en présence, et ce jusque dans les moindres détails : objectifs assignés, réactions face à l'ennemi, niveau d'agressivité et d'audace, comportement à adopter après avoir subi de lourdes pertes, couverture des bases et des forces navales, etc.

En outre, l'introduction de variables permet de rendre le comportement de l'adversaire machine encore plus imprévisible. Ces paramètrages exigent néanmoins une bonne dose d'application et ce même si un mode d'emploi assez bien conçu facilite l'apprentissage. En fait, pour la première fois sur un tel produit, les joueurs disposent d'outils pratiquement identiques à ceux utilisés par les concepteurs de simulations lorsqu'ils doivent mettre au point l'intelligence artificielle des jeux...

Par l'ampleur de son contenu — minutie des mécanismes de simulation, quantité de scénarios proposés, puissance de l'éditeur de scénarios — la version CD-Rom de *Carriers at War*, malgré des graphismes plutôt désuets, représente probablement le jeu de simulation aéronavale le plus performant actuellement disponible.

Stéphane MARTIN

1. On peut citer la série des *Great Naval Battles* de SSI, bien présentée mais handicapée par de multiples petits défauts de finition et par une intelligence artificielle frôlant l'indigence...

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

NOUVEAU !

Par Marcello KRAMER
Photos Olivier SAINT LOT

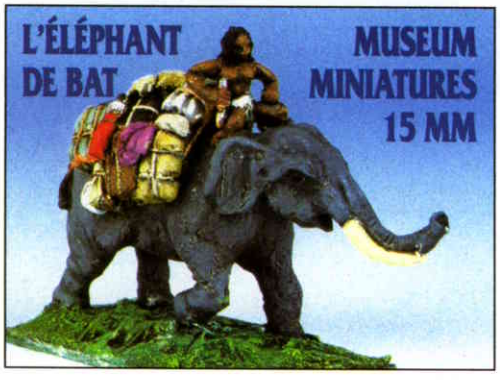
Ci-contre.

Chameaux et dromadaires ont été utilisés à des fins militaires depuis l'Antiquité jusqu'au début du vingtième siècle. Il nous a semblé amusant de présenter ici deux usages « spécialisés » de ces animaux. A gauche, un dromadaire « bi-place », utilisé par les nomades arabes pré-islamiques comme moyen de transport plutôt que comme « plate-forme de tir » (il est en effet très difficile de tenir à deux sur un dromadaire tout en tirant à l'arc...). A droite, le célèbre chameau déguisé en éléphant. Ce déguisement, utilisé par exemple par les Arabes, était sensé effrayer les éléphants adverses, avec de piètres résultats semble-t-il ! Cette figurine présente une version assez réaliste de la « chose », si on ne tient pas compte une fois de plus des archers dont le fabricant l'a doté. *(Peinture Marcello Kramer)*

Ci-contre, de haut en bas.

Cette superbe série de musiciens et de porte-enseignes de la Haute Antiquité est utilisable pour les armées hittite, cannaïte, libyenne ou les Hébreux. La diversité des sujets et la richesse des parures devraient satisfaire aussi bien les historiens que les peintres amoureux du détail.

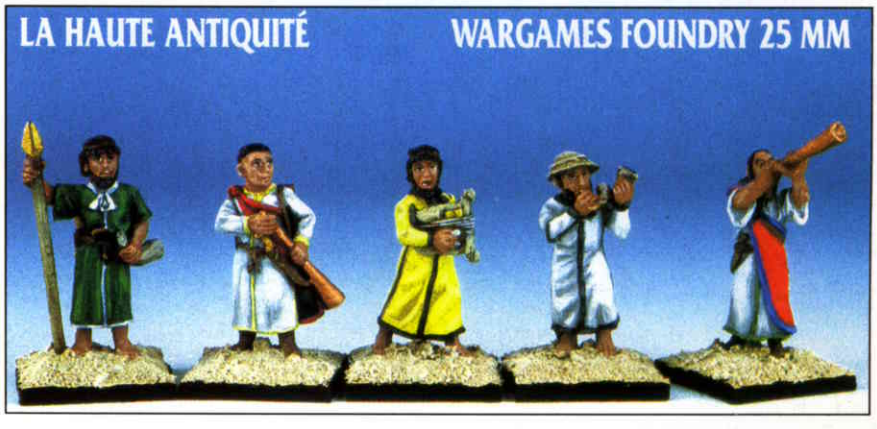
(Peinture Michel Gauthey)



Ci-dessus.

Cet éléphant de bat, uniquement disponible chez ce fabricant, devrait être une excellente nouvelle pour tous les utilisateurs de pachydermes indiens, khmers ou birmans désireux de sauvegarder une logique dans la composition de leur campement.

(Peinture Marcello Kramer)



Ci-dessous.

Toujours aussi prolifique, Féodal vient de réaliser ces très beaux remparts, parfaits pour reconstituer des châteaux antiques au Proche-Orient (Syrie, Mésopotamie, Assyrie, etc.). Les tentes font évidemment de très beaux bagages.

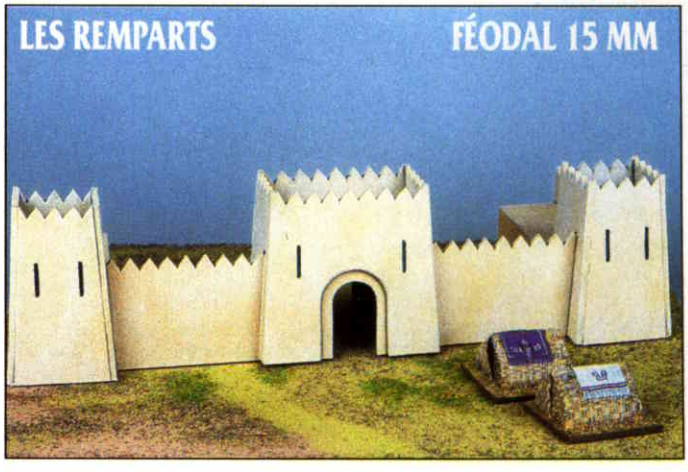
Alain Toulller Figurines

CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

ATTENTION ! VEUILLEZ PRENDRE NOTE DE NOTRE NOUVELLE ADRESSE :

ALAIN TOULLER FIGURINES
16, rue de la Tour
06510 Gattières
Tél. : 93. 08. 66. 41

Vente par correspondance.
Catalogue disponible contre 3 timbres.



Ci-contre.

Adaptées aux armées de l'est de l'Europe du début du XV[e] siècle, comme les Hussites ou les Bohémiens reconnaissables à la forme particulière de leur casque ou de leur bouclier, ces figurines offrent un grand choix de variantes.

(Peinture Marc Dodinot)

Ci-dessus.

Cet ensemble de constructions médiévales fait partie d'un lot de maisons construites avec une unité de d'époque et de lieu. C'est la première réalisation d'une série qui devrait couvrir aussi bien les habitations de l'Antiquité que les logements modernes. Proposés peints ou non, une cinquantaine de modèles existent à ce jour.

(Peinture Sophie Gauthey)

Ci-contre.

Faisant suite à une première présentation de cette armée dans notre numéro précédent, voici maintenant une pièce légère d'artillerie moscovite. Elle est accompagnée d'un chariot, destiné à couvrir l'avance de l'infanterie en la protégeant des tirs ennemis ou des charges de cavalerie intempestives. La cotte de maille du cheval n'est plus, à cette époque, qu'en usage dans l'armée turque.

(Peinture Marcello Kramer)

Retrouvez-nous au Mondial de la Figurine Stand n° 72

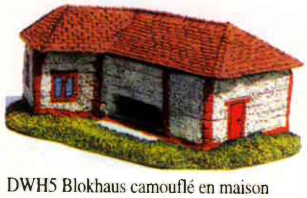
EXO KIT
14, rue du moulin d' Etif
95500 GONESSE
Tél : (1) 39. 87. 38. 95
le Spécialiste du 20 mm.
Vente par Correspondance
Catalogue couleur : 50,00 F

Vedette fluviale **PBR** + équipage (Viet Nam) SDD 160,00 F

VV1 M113 + bouclier **SHQ M.** 90,00 F
VV2 M113 ACAV **SHQ M.** 102,00 F

DWH3 Blokhaus observation et commandement **Britannia Mini.** 129,50 F

DWH12 Maison normande avec extension café **Britannia Mini.** 129,50 F


DWH5 Blokhaus camouflé en maison **Britannia Miniatures** 99,50 F

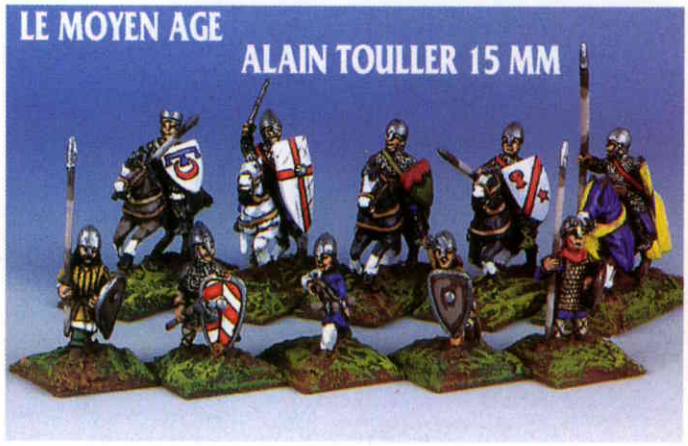
DWH2 «Tobruk» avec tourelle de char **Britannia Miniatures** 74,50 F

Réglement par CB, Mastercard, chèque à l'ordre d'EXO KIT Port 10%, minimum 30 F, recommandé +20 F, gratuit à partir de 1 000 F de commande.
SARL au capital de 50 000 F RCS Pontoise B – APE 526 B SIRET 3953920790001

Ci-dessous.

Réalisée par un sculpteur français, cette série permet d'illustrer les combats de l'an mil aux Croisades. Elle devrait se compléter de nouveaux sujets en infanterie et cavalerie avant de nous proposer rapidement des adversaires outre-Méditerranée d'une qualité et d'une fidélité historique égale.

Peinture Frédéric Thomasson

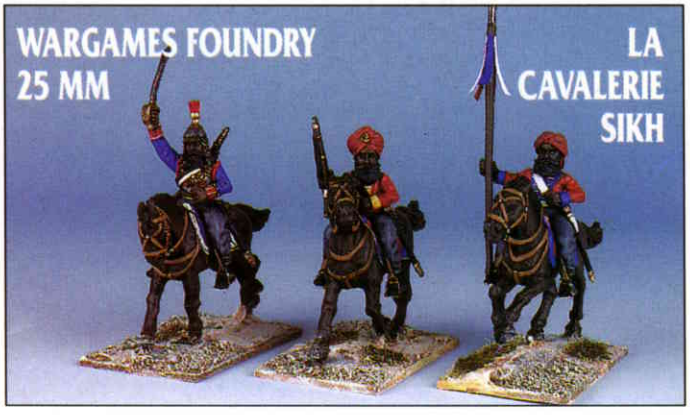


Ci-dessus.

La guerre en dentelles ne porte pas son nom en vain. En effet, peu de périodes historiques offrent autant de beauté et de diversité dans les uniformes des troupes. L'armée prussienne est ici représentée par un officier général, un grenadier et un mousquetaire. Ces trois figurines ne sont en fait que des prototypes, réalisés par le fabricant en prévision d'un gamme complète sur la guerre de Sept ans. *(Peinture Christophe Caillaud)*

Ci-dessous.

A côté des unités irrégulières, les Sikhs forment des unités régulières bien entraînées. Les uniformes de ces cavaliers sont conformes aux normes européennes de l'époque, même si certaines pièces d'équipement tendent à devenir obsolètes, comme ce type de cuirasse ou le casque emplumé. Cette photo présente un dragon, un lancier et un cuirassier. *(Peinture Christophe Caillaud)*



Page ci-contre.

La bourse ou la vie ! Ce bandit de grand chemin, dans la France du XVIII[e] siècle, s'apprête à détrousser de braves voyageurs. Cette belle pièce est l'œuvre d'un fabricant anglais peu connu pour ses productions à cette échelle, mais dont la qualité d'exécution est toujours superbe.
(Peinture Marc Dodinot)

Ci-dessous.

Peu disciplinés mais d'un courage fanatique, les cavaliers irréguliers sikhs forment, pendant les guerres de 1845 et 1848, une partie importante de l'armée insurgée. Leur armement disparate est l'objet d'initiatives individuelles et non d'un règlement quelconque. Les parures, de qualité médiocre ou d'étoffes somptueuses selon le rang, sont souvent flamboyantes.
Peinture Dominique Wauquier

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 42. 27. 50. 09 FAX : 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

Personnalités Western DIXON 25 mm (peinture C. Caillaud)

NOUVEAUTÉS DIXON

DIXON 25 mm Lot n° 1 : Sécession : 14 fantassins (2 officiers, 1 tambour, 1 artilleur, 1 pionnier, 1 porte-étendard et 8 piétons).....126 F

Lot n°2 : Personnalités « Western » : Wild Bill, Perry Owens, Billy the Kid (à pied et à cheval), Pearl Hart, Cattle Annie (à pied et à cheval), Little Britches (à pied et à cheval), Calamity Jane (à cheval) soit 6 piétons et 4 cavaliers.....142 F

NOUVEAUTÉS USA

Lot n°3 : Kampfgruppe Peiper II (Avalon Hill) : dernière extension pour Advanced Squad Leader, en anglais.....319 F

Lot n°4 : Pacific Campaign de Médaillon Simulations : jeu de cartes sur la 2e Guerre Mondiale (dans la lignée de Echelons of Fury...) 1 paquet par joueur minimum, en anglais.....75 F

Enfin en français... De Bellis Multitudinis de WRG

Lot n°5 : Les 4 listes d'armée sont également disponibles (en anglais).....la liste 65 F

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **126 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **142 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **319 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **75 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **65 F** = ... **F**
Participation aux frais de port (envoi recommandé) ..... **40,00 F**

Ci-joint mon règlement de ..... F
à l'ordre de JEUX DESCARTES

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le nouveau catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande. Également disponible sur demande contre **2** timbres à **3 F**

VVJuil-Août96

L'ARTILLERIE ANGLAISE — WARGAMES FOUNDRY 25 MM

Ci-dessus et ci-contre.

L'artillerie anglaise sous l'Empire a toujours été spécifique, tant par son organisation, que par son entraînement. Voici une superbe illustration d'une pièce de l'artillerie à pied de ligne qui va prendre position. La photo ci-contre présente une pièce de l'artillerie royale à cheval en batterie, un peu plus prestigieuse que la précédente.

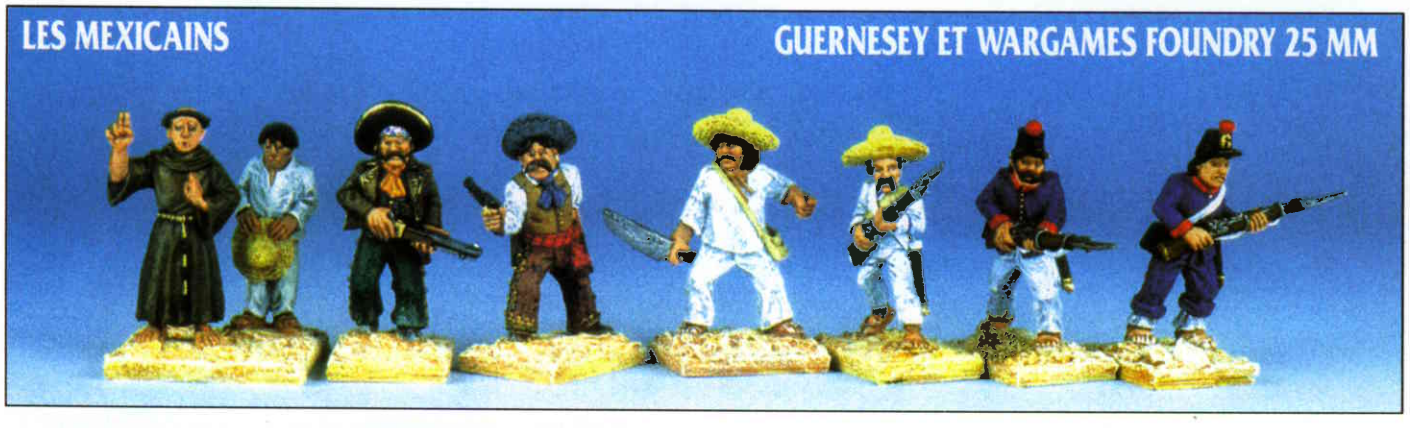
(Peinture Michel Gauthey et Christophe Caillaud)

Ci-dessous.

Les divers conflits au Mexique au siècle dernier suscitent l'intérêt de plusieurs fabricants. Ces militaires ou ces pauvres *peons* viennent demander ici le soutien de l'église.

(Peinture Christophe Caillaud)

LES MEXICAINS — GUERNESEY ET WARGAMES FOUNDRY 25 MM



L'ARMÉE AMÉRICAINE — FALCON 15 MM

Ci-contre.

Pendant que les affrontements du Premier empire embrasent l'Europe, le reste du monde n'est pas inactif. Ainsi, l'Amérique du Nord est l'objet d'un nouveau conflit entre la Couronne britannique et les jeunes Etats-Unis. Ces figurines de l'armée américaine, qui présentent un général, son aide de camp et des éléments d'infanterie légère, sont le début d'une série de plus de seize références disponibles sous peu en France.

(Peinture Christophe Caillaud)

FEODAL

Conception & fabrication d'éléments de décors 15 et 25 mm.
(Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 30 mm, devis gratuit).
15 mm : Antiquité, Moyen Age, Renaissance (architectures civiles & militaires)
25 mm : Moyen Age (fortifications, machines de guerre...)
Catalogue contre 4 timbres
FEODAL, 2, rue Bodiguel, VV9 - 44000 Nantes
Tél & Fax : 40. 08. 29. 35

GUERRE & PLOMB
Spécialiste de la vente par correspondance aux particuliers, des figurines **MINIFIGS**
BP 4031
69615 Villeurbanne Cedex

Nom, prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....Tél. : .....

Souhaite recevoir :
- ☐ le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF
- ☐ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
- ☐ le catalogue MINIFIGS : 35 FF

siret n°389 843 228 00228

Zouaves du 114 th Pennsylvania (Old Glory 15 mm)

Artillerie autrichienne, guerre de Sept Ans (Old Glory 15 mm)

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : (1) 48. 04. 01. 02 - Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

FIGURINES 6 À 25 mm : Haute Antiquité, Antiquité classique, haut Moyen Age,
Moyen Age et Renaissance, XVIII[e] et XIX[e]
(Louis XV, Empire, Sécession).
Première Guerre Mondiale : **25 mm** Wargames Foundry
Deuxième Guerre Mondiale :
6 mm Heroïc & Ros, GHQ
15 mm Old Glory
20 mm FAA, Wargames Foundry, SHQ, Drews Militia, Britannia

Marines : 1[er] Empire, 1914-1918, 1939-1945, contemporaines
Décors : accessoires et bâtiments toutes échelles.
NOUVEAUTES :
15 mm : X[e] légion, Gaulois et Espagnols, Indiens, Macédoniens, Romains républicains, Grecs, Successeurs, Perses, Carthaginois.
Old Glory 15 mm : Français début guerre de Sept Ans, cavalerie prussienne Premier Empire
Montvert publications
Guernesey Foundry : Western

Guerre indienne (Old Glory 25 mm)

Guerre indienne (Old Glory 25 mm)

SERIE WARPAINT OLD GLORY 25 MM

WP1 **Chefs indiens** des plaines
WP2 **Guerriers** montés bonnets de parade
WP3 **Guerriers** montés tête de buffles
WP4 **Guerriers** montés plumes « vasiées »
WP5 **Guerriers** à pied bonnets de parade
WP6 **Guerriers** à pied têtes de buffles
WP7 **Guerriers** à pied plumes variées
WP8 **Indiens** morts et blessés
WP9 **Villageois** indiens
WP10 **Apaches** montés
WP11 **Apaches** à pied
WP12 **US Cavalry** commandement
WP13 **US Cavalry** montés en marche
WP14 **US Cavalry** chargeant montés
WP15 **US Cavalry** à pied (commandement inclus)
WP16 **Chariot** type Conestoga
WP17 **Civils** migrants
WP18 **Stage** coach
WP19 **Tepees** (3)
WP20 **Guerriers** Sac et Fox montés
WP21 **Guerriers** Sac et Fox à pied
Règle Warpaint 120 F pour les jeux Western et Custer et compagnie !
Bientôt la suite des productions : troupeaux pour le Long Drive, chasse au bison, sheriff, banditos, etc.
Quelques 250 indiens différents ! Paquets : piétons (30 figurines variées), à cheval (10 fig. variées) = 170 FF

Jeux d'histoire sur carte

Vente également par correspondance.

Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40F franco chacun, avec plus de 70 pages).

Ci-contre.

Les matériels du premier conflit mondial sont peu traités par les fabricants en 15 mm et ce camion tous usages allemand sera d'une grande utilité sur les tables de jeu. Il nous est malheureusement difficile d'en déterminer la marque ou l'origine avec certitude, le fabricant n'ayant probablement pas cherché à représenter une véhicule précis.

(Peinture Marc Dodinot)

Ci-dessous.

Introduit en 1942 pour des essais au combat, ce canon allemand sans recul LG 42 de 10.5 cm fut principalement utilisé par les Fallschirmjäger. D'une conception révolutionnaire, il préfigure un nouveau type d'artillerie légère.

(Peinture Pierre Laporte)

Ci-dessus.

Toujours de très bonne qualité, ces figurines SHQ présentent, à gauche, des bérets verts du commando français Kieffer, engagés par exemple à Ouistreham, et, à droite, deux GIs américains en train de tirer au BAR. L'échelle du 20 mm sera particulièrement à l'honneur dans notre prochain numéro, avec une règle complète Seconde guerre mondiale très originale, accompagné justement d'un scénario sur le commando Kieffer.

(Peinture Stéphane Langlois)

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**

Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance - Troupes coloniales britanniques -*

Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50

ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98

Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

OLD GLORY
« Simply the finest* »
(* simplement le meilleur)

Institute House
New Kyo
Stanley,
Co. Durham, DH9 7TJ
ANGLETERRE
Tél. : (Int. 44) 1207. 28. 33. 32
Fax : (Int. 44) 1207. 28. 19. 02

Les figurines **OLD GLORY** sont disponibles à l'adresse ci-dessus ou en France chez :

Champ de Mars
11, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. : (1) 48. 04. 01. 02

Si vous voulez les meilleures figurines en 15, 20 et 25 mm, choisissez des **OLD GLORY**

Frais de port : **Royaume-Uni** et Forces armées britanniques en Allemagne : 10% du montant total de la commande. **Europe** : 25% du montant total de la commande. **Hors-Europe** : 50 % du montant total de la commande. Nous acceptons les cartes *Visa et Mastercard.* Chèques bancaires à l'ordre de *Old Glory Corporation.* Notre dernier catalogue est disponible sur simple demande contre 1 £ + une enveloppe grand format (avec 1 coupon réponse international).

FIGURINES CONTENANT DU PLOMB
NE CONVIENNENT PAS AUX ENFANTS EN BAS AGE

R
REK
K

La société REK EDITIONS propose le jeu d'histoire Héroïka

Héroïka. Le seul jeu d'histoire et de stratégie breveté pour figurines sur hexagones modulables, soutenu par l'Association des clubs Héroïka de France.

REK. Importateur et distributeur national des figurine en plomb 15 et 25 mm *MINIFIGS* (gros, demi-gros et détail). Possibilité de commander la figurine *MINIFIGS* 25 mm à l'unité.

Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.

Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)

REK
64, rue de Bruxelles
62520
Le Touquet

OUVERT
7 jours
sur 7

R. C. 351 758 487

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le : 21. 05. 28. 11.
Fax : 21. 05. 28. 47.

RemarK

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

La légion étrangère, 15 mm Irregular (peinture Michel Gauthey)

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **AB Figures, Chariot, Falcon, Figurehead, Hallmark, Irregular, Touller, Peter Pig.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**

Vente par correspondance et demande de catalogues :

9, rue Thimonnier,
75009 Paris.
Tél. : (1) 42. 85. 05. 35

L'OBUSIER DE 105 MM — **MMS 20 MM**

Ci-contre.

Cette marque, bien connue des joueurs au 20 mm pour la finesse de ses réalisations, prolonge sa nouvelle gamme d'artillerie avec un superbe obusier américain M2 de 105 mm. L'équipe de pièce et les accessoires sont disponibles séparément.

LE CANON DE 57 MM — **MMS 20 MM**

Au centre.

Le Zis-2, canon antichar de 57 mm soviétique, connaît, à partir de 1943, un très longue carrière dans l'armée rouge. La longueur de son tube donne à ses obus une grande vitesse initiale et une efficacité redoutée par les équipages de chars allemands.

LE BLOCKHAUS — **BRITANNIA MINIATURES 20 MM**

En bas, à gauche.

Ce fabricant britannique vient de sortir une gamme de blockhaus et autres constructions prêts à peindre et à poser sur la table. Une gravure inspirée et les toits amovibles garantissent une utilisation agréable et pratique.

LES CHARS — **SKYTREX 1/200**

Ci-dessous.

Entre le 1/300 et le 20 mm, échelles standards pour la Seconde Guerre mondiale, le 10 mm (1/200) commence à se développer. Sur cette photo, on peut voir, de gauche à droite, un Sherman avec canon de 76, un Panther G, un Firefly et un Tiger II.

69F
le volume

IL EST PARU !

HORS-SERIE N° 21
Yves BUFFETAUT

Le vingt et unième volume de notre collection sur les matériels et les unités des grandes batailles de 1939-1945

DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
Si vous ne le trouvez pas commandez-le chez Histoire et Collections

Chaque trimestre dans cette collection :

- 100 photos d'époque
- 24 dessins en couleurs des matériels
- Les cartes en couleurs des opérations
- Les organigrammes des unités

... une extraordinaire source de documentation pour tous les passionnés d'Histoire de la Seconde Guerre mondiale.

Dessins en couleurs de
Jean RESTAYN

LE MOIS TERRIBLE (2)

LA BATAILLE D'ABBEVILLE

Disponibles dans la même collection

N° 3 - Tobrouk ..... 86 FF franco
N° 5 - Opération Barbarossa .... 86 FF franco
N° 6 - Bir-Hakeim ..... 86 FF franco
N° 8 - Blitzkrieg à l'Ouest. ..... 86 FF franco
N° 9 - Bataille pour Moscou..... 86 FF franco
N° 11 - El Alamein..... 86 FF franco
N° 12 - 6 juin 1944, la première vague ..... 86 FF franco
N° 13 - La bataille du bocage ..... 86 FF franco
N° 14 - Débarquement en Provence ..... 86 FF franco
N° 15 - De la Provence aux Vosges ..... 86 FF franco
N° 16 - Opération Supercharge 86 FF franco
N° 17 - Dunkerque, Juin 1940 ... 86 FF franco
N° 18 - De Moscou à Stalingrad 86 FF franco
N° 19 - Les marines débarquent à Tarawa ..... 86 FF franco
N° 20 - Opération Torch ..... 86 FF franco

Dans la collection reliée, volumes doubles
– **De Tobrouk à Bir-Hakeim** (Tobrouk + Bir-Hakeim)
– **Guerre éclair à l'Ouest** (Guderian perce à Sedan + Blitzkrieg à l'Ouest)
– **Objectif Moscou !** (Opération Barbarossa + La bataille de Moscou)
– **Au cœur du Reich !** (Rhin et Danube + Au cœur du Reich)
Volumes cartonnés, 168 pages. ***138 FF + 25 FF*** *de port.*

Adressez votre règlement à

Histoire & Collections
5, avenue de la République,
75541 Paris cédex 11.
Tél. : (1) 40.21.18.20. — Fax ; (1) 47.00.51.11.

From: Stig Olsen <"Stig Pilgaard.OLSEN"@SDT.CEC.BE>
Subject: Vae Victis ? 9

I picked up Vae Victis # 9 at my local supermarket yesterday (yep, you arrogant Yanks, that's how we buy war games here in Yurrup! :-)) and here is a brief look at the contents:

This issue features "Champs de Bataille - Soissons 486 et Poitiers 732", so you actually get two games, both about decisive battles in early French history. The first covers a battle between the Franks and the Gallo-Romans; the second the battle between the Franks and the Arabs in 732 which halted a Moslem conquest of Western Europe. Not much is actually known about either battle, though. The rules are generic and stated to make it possible "to fight all battles from Antiquity to the Middle Ages and recreate the armies of this vast period", so there'll probably be more games using this system in the future.

The map is nothing special, basically a green field with a couple of rough areas, but the counters are very pretty as usual. You get 384 of them, including of course infantry, cavalry and leaders, but also elephants and camels. They are unmounted, and this time without a reverse side which makes for easier mounting (as an aside, I REALLY dislike unmounted counters, and in general I simply avoid buying games where I have to fiddle with cardboard and glue before I get to play. Unmounted counters are an abomination unto God!). As for the rules, I can't really say, as I haven't read them yet, but they are based on a set of miniature rules called DBM (sorry if I sound uninformed here; my knowledge of miniatures is very limited), so some of you will probably have an idea about how it plays.

There is also an ASL scenario in this issue (Rjev, USSR, September 15 1942), an article about the American military strategy in Vietnam and all the usual reviews and miniatures stuff, including a reference to a new e-zine about 1/72 miniatures:

http://www.inpetho.net/miniatures/english/html

...and I can't help mentioning that there is now a club in San Marino! I bet half of you guys can't find it on a map (gee, I AM offensive today, even though the weather here in Brussels is fairly cool!).

Stig

Champs de Bataille

The 'Kadesh' edition (the rules still apply to all battles). New rules are noted by *.

0. Overall

0.1 Game Scales

Champs de Bataille is designed to simulate the fighting between armies of widely differing types over a long period of history, accordingly the scale will alter from game to game. Nevertheless, as a general guide, the scales are as follows:
A game turn is equivalent to about 15 minutes of real time.
A hexagon represents about 50 metres.
Each unit represents about 125 to 250 cavalry or foot, 1000 men if a warband, and 15 elephants or 25 chariots.

0.2 Abbreviations.

To permit the easy adaptation of the DBM army lists we have retained the same designations and abbreviations as in the original rules, that is to say in English.

1. Terrain

1.1 Map and hexagons.

A hexagonal grid is superimposed on the map to regulate movement and combat.

1.2 Types of terrain.

A number of types of terrain may appear on the map.

- clear terrain (flat, firm going, devoid of any important features, including gentle hills)
- broken terrain (moderately marshy or rocky terrain, wooded terrain, rivers and frozen lakes, low brush)
- *Difficult terrain wood, hedges, marsh, built up areas, olive groves and pens. In difficult terrain, groups may not be formed unless they are in one column (i.e. placed front to rear).

Wood or oasis: Line of sight is a maximum 2 hexes across woods. Units entering a wood must begin their movement next to the edge.

Terrain influences movement (see 9.6), shooting and melee (see corresponding tables) or blocks line of sight (see 10.2). The map is, in general, covered with clear terrain with a number of zones of particular terrain. Placement rules for terrain are to be issued.

2. Units.

2.1 Introduction

Each army is made up of different types of combat units, represented by the counters.

Each army also has 2 to 3 generals. (The term general does not imply a great lord, simply a war chieftain surrounded by his personal guard). Apart from their ability to command (see Rule 4), General counters follow the same rules as other units, depending on their type.

Each unit has certain factors marked on the counter, which detail the characteristics of the unit.

2.2 Regular and irregular units

Each unit is either regular (**Reg**), or irregular (**Irr**). This distinction, which depends on the level of training and discipline, reflects the ease with which units may be controlled (see

4.2). Accordingly, Regulars are generally trained to undertake complex manoeuvres where Irregulars can only obey simple orders.

This classification applies equally to Generals; regular generals benefit from a larger command ability (see 4.1).

2.3 Unit quality

Unit quality evaluates morale, the level of training and the motivation together with the quality of equipment of different units. They are distinguished as follows: superior units (**S**), ordinary (**O**) and inferior (**I**); and by fast units (**F**) and special units (**X**).

2.4 Unit types.

This classifies units by their function (both movement and combat) on the battlefield. The game gives only a number of counters present for each type, together with unit types that will appear subsequently

A Mounted Units

- Knights (**Kn**): Units of shock cavalry whose basic tactic is an impetuous charge. (For example, Alexander's Companions or Medieval Knights). This category also includes heavy chariots.
  *Kn (X) units are cataphract units equipped with the Kontos, a two handed spear. They rate as Kn(S) against fire and against LH, Sp, pikes and archers in melee. Against Wb, Kn, Bd they are Kn(I) and Kn(O) otherwise.
- Cavalry (**Cv**): Units of cavalry equipped with missile weapons (bows, javelins). This category also includes most war chariots.
- Light Cavalry (**LH**): these units fight principally by skirmishing, with swift movements, distant fire all to avoid hand-to-hand combat
- Elephants (**El**).

B. Foot Units

- Spears (**Sp**): Infantry who fight in serried ranks usually in depth, equipped with a spear or javelin and shield (Greek hoplites and Saxon fyrdmen)
- Blades (**Bd**): Infantry fighting in formation, but trained for individual combat (swords, halberds, axes etc.). This would include Roman legionaries and dismounted knights.
- Auxilia (**Ax**): Open order foot armed to permit hand-to-hand action (Greek Peltasts and Roman Auxilia)
- Bows (**Bw**): Close order units armed with bows or crossbows, trained to fire by volley
- Psiloi (**Ps**): Units armed with missile weapons (bows, slings, javelins) who fight in open order with light equipment and who seek to avoid hand-to-hand combat
- Warband (**Wb**): Units who effectiveness arises entirely from the ferocity and momentum of their men, rather than their cohesion or discipline (Gauls, Germans)
- Hordes (**Hd**): Masses of men of low quality and poorly armed (revolting peasants, Persian levies etc.)
- Baggage (**Bag**): Non-combat units representing the logistic base of an army; fixed (camps or enclosures) or mobile (wagons and flocks), they have no offensive force. Each Corps of an army must have two Baggage units

2.5 Impetuous Units

The so called impetuous units are susceptible to move out of control (see 9.5 and 11.9). The following are impetuous:

- The following **irregular** units: Knights (**S**), (**O**) or (**F**), Warbands, Spears (not stacked with Bowmen [**X**]), Blades (**S**) or (**O**);
- The regular or irregular units, other that the Baggage, who are **closer** in hexes to a demoralised enemy unit than an undemoralised enemy unit (see 12).

The units of a demoralised Corps (see 12.3) are never impetuous.

2.6 Light Units and skirmishers
These types of units obey special movement rules. They are:
- **Light units**: units of Light Horse, of Psiloi and of Auxilia (see 4.2);
- **Skirmishers**: units of Light Cavalry and of Psiloi solely (see 6.2 and 9.2).

2.7 *Units capable of dismounting
In some scenarios or army lists of, some units may fight mounted or dismounted. Each state has a different counter. At the start of the scenario, before placement, the player decides whether they will fight on foot or on horseback. Such units remain in that state for the entire game, and may not either mount or dismount. The player is free, however, to choose how many units will be in what state.
In contrast, mounted units may need to dismount in certain circumstances, such as attacking a fort or entering difficult terrain. This costs 1 AP per unit (not group). Details are given in scenario special rules.

2.8 *Mounted infantry
In the army lists, some infantry tyes have horses (or camesl) in order to move. In strategic movement (move than 4 hexes away from enemy troops), these units move or flee as mounted troops. In tactical mode (4 or less hexes), units move and fight as on foot. These actions are automatique and do not require AP expenditure.
Horse mounted infantry move as Cav(I), camel mounted infantry as Camel (I) (4 MPs in both cases).

Leader and Unit Counters:
Carolingian Leader: Tactical Values (against infantry/cavalry), Movement Allowance, the asterisk shows the unit may dismount (or remount if infantry)
Byzantine Cavalry: Tactical Values (against infantry and cavalry)
Roman Archer: Range of shot of the unit
Frankish Warrior: Type and quality of the unit, red/white move indicates the unit is irregular.

3 Sequence of play
Every game turn consists of two sequences, one for each player. The attacking player goes first every turn. The player whose sequence it is is called the active player.

1. Determination of number of Action Points (PAs)
The **active player** throws 1d6 for each one of his generals and calculates the final PAs (see 4.1)

2. Movement
The **active player**, using his allocated PAs, can move units or groups of units (see 9). Once movement is completed, the impetuous units which are <<Out Of Control>> make a spontaneous advance (see 9.5) and the units of a demoralised Corps flee.

3. Ranged Missile Combat
The units of **both players** with missile capability may shoot (see 10).

4. Melee

The units of **both players** that are in frontal contact fight. The active player decides the order of resolution of melees (see 11).

Once the first player has completed the sequence of play, the second player starts his turn.

4 Action points

The Action points (PA) represent the control capacity that generals have over units of their Corps. Each army has 2 or 3 Corps, each commanded by a general. One Corps is under the Commander-in-Chief. The PA allows units to perform actions.

4.1 Determination of the AP

To the beginning of his turn, the player throws a number of d6 equal to the number of Corps in his army.

For regular generals, the player is free to assign each die to a Corps of his choice after the throw. However, before throwing the dice, the player must assign each die to each Corps commanded by an Irregular general OR if the Commander-in-Chief is dead.

Note: it is recommended different coloured dice are used for regular and irregular generals.

Example: An army of two corps is commanded by two regular generals. The player throws two dice scoring 5 and 3. He is free to assign either dice to either Corps. However, if the army had an Irregular general the player would need to assign one dice to that general. Each Corps would take retain its score independently.

Action points may not be accumulated between turns.

4.2 Using PA

During the movement phase, the AP of every general is used to activate units or groups of units (see 5) belonging to the Corps of that general. A unit or a group of units can be moved, <<Kept in Control>> (in the case of impetuous or fleeing units), mount or dismount (for units with those capabilities). The basic cost to activate a unit or a group of units is 1 PA. **All the modifiers are cumulative**.

- Movement

The basic cost for movement is modified as follows:

- + 1 PA to move a unit or a group containing **Irregulars** (except skirmishers and cavalry [O] or [S]) or **Regulars (I)** (except light troops) who change facing during movement.
- + 1 PA in order to move a unit or a group containing **Irregulars** (except skirmishers and cavalry [O] or [S]) or **Regulars (I)** (except light troops) in which any unit (whatever its type, except **Psiloi**) does not spend all its movement points. This modifier does not apply if any unit from the group moves adjacent to an enemy unit, a river or impassable terrain.
- *+ 1 PA in order to move a group containing **Irregulars** (except skirmishers) that executes a second or subsequent march movement in the same turn (see 9.3). The cost of +1 is applied to each movement after the first (see example 3)

<<Keeping in Control>>

A player may spend PAs to prevent his impetuous troops making spontaneous advances (see 9.5) or the troops of a demoralised Corps from fleeing (see 12.3). The basic cost for <<Keeping in Control>>is altered in the following way:

+ 1 PA in order to <<Keep in Control>>a unit or a group of units that has **Irregular** troops [except those entirely on foot who are occupying a position of advantage:

- in broken terrain
- difficult terrain
- higher than the nearest enemy,

- defending fortifications or,
- defending a river.]

Modifiers for Generals
The basic cost of all actions is also modified as follows:

-1 PA in order to activate a group commanded directly by the Commander-in-Chief or if the Commander-in-Chief activates alone (the cost of action could be equal to O). This modifier can only apply once per turn.
+ 1 PA in order to activate a unit or all units of a group that:
- Have a line of sight to their general greater than 12 hexes;
- Out of sight from their general (according to 10.2) and at least 6 hexes away

The command distance cannot cross a enemy unit or impassable terrain.
+ 1 PA in order to activate a unit or a group of units whose general is adjacent to a enemy unit, has left the map or was eliminated (in these two last cases, the << out of view>> modifier does not apply in addition).
* In addition, the CinC of the army has an additional PA, usable by himself, or a group that he commands.

4.3 Allied corps

An army may have an allied corps. This corps has its own action die roll.
An allied corps is considered unreliable if the first die roll for APs of the game for that corps is 1 or 2.
Units from an unreliable ally may not move within 12 hex of an enemy, nor missile fire. A corps loses this status in the following cases:
- the player throws a 6 for that corps on an AP roll
- an enemy unit moves next to one of its units
- a unit is subject to enemy missile fire
- an enemy corps is demoralised

An unreliable allied corps of a different nationality changes side when a friendly corps is demoralised. The enemy player takes control next turn.

5 Group
The concept of group is the most important aspect of the game. Maintaining an army in a minimum number of groups permits the use of action points to be maximised.

5.1 Definition of a group
A group is constituted of units of **same Corps**, adjacent to at least one other unit of the group and all facing the same way (see example 1).
A unit in an **enemy ZOC** (see 7) to the beginning of a movement cannot be a part of a group.
A group may be constituted at the beginning of a movement phase with all the units which meet the conditions, but not during movement (a group cannot <<collect>> units during movement). The movement of a group is strictly limited (see 9.4)

Example One: Group
Units A to E form a group, they may move together at a cost of I PA, modified for their type. Unit F is not part of the group as its facing is different.

6. Facing

6.1 Introduction

Every unit must be faced toward a vertex of the hex it is in. Each unit two frontal, two flank and two rear hex sides (see diagram page 28).
Baggage has neither facing nor a ZOC.

6.2 Change of facing

During movement, a unit could change its facing at the cost of one PM per hex vertex

- Refacing units in a group
  Units within a group may only change one vertex per movement. **Exception**: skirmishers may reface more than one vertex, at a cost of 1 PM per vertex.
- Refacing individual units
  A unit moving alone can also reface by more than one vertex per movement, whichever its type, at the cost of one PM per vertex. In addition a lone skirmisher may make a 180 degree turn at a cost of 1 PM.

A unit situated in a enemy ZOC may not reface in its movement phase.

6.3 *Refacing before combat

At the beginning of melee, all units of both players that are engaged (see 11) by an enemy unit may reface in order to present a frontal hex to this unit, by the shortest route. A unit of either player which is in a ZoC of an enemy unit at the start of melee **must** engage that enemy unit, pivoting if necessary.
Converesly, two enemy units that are adjacent but not in either's ZoC at the start of the melee phase may not pivot to engage in combat.
Before melee, starting with the active player, must indicate, when the case is present, units that will engage an adjacent enemy unit that is not facing the attacker. Each attacking that could not be designated to engage a sole enemy unit, then pivots to present its front (?).
The attack designation at the start of melee must not be made where an enemy unit is susceptible to refacing; the other attacks are declared and resolved one at a time. (?)
Note: a unit in frontal contact (see 7.3) with an enemy unit does not reface, since it must engae the unit that it is facing.

7 Zones of control

7.1 Introduction

Every unit has a ZOC in its two frontal hexes.
This ZOC limits the movements of enemy units:

- a unit that enters an enemy ZOC must stop immediately
- a unit may not enter an enemy ZOC if the ZOC is exerted by a unit on its flank. (That is to say a unit may enter a ZOC only if it faces all the units exerting the ZOC) See example 2.

7.2 Movement out of a ZOC

At the beginning of movement, a unit of the active player may leave a enemy ZOC solely by moving toward the rear (see 9.2), AND providing it has a higher movement rating than all units which exert the ZOC. A unit that moves back in this way must not be in the ZOC of a

enemy unit placed on its flank or rear. In addition, a unit that leaves a enemy ZOC cannot move directly to another enemy ZOC.

7.3 Frontal Contact
Two units are said to be in frontal contact when the ZOC of each one of the units contains the other. A frontal contact extends beyond those units which are fighting. For combat, frontal contact influences support (see 11.2 and 11.3)

Example Two: Entering a ZOC Unit A may not enter its right front hex because it cannot then face all the units exerting a ZOC into that hex

8 Stacking

*Stacking is forbidden, except for units which may benefit of one or more ranks of support (Spears, Bowmen, etc.). Stacking is limited to one additional unit per hex (except **Psiloi**; see below). The table of the ranks of support (page 34) shows the units that may.
Note: when the modifier for support ranks indicates "+1 for one unit composed of two counter", it means that stacking is strictly limited to two counters (of which only one counter is support). Foe example, stacking is limited to 2 Wb per hex maximum, for a bonus of +1.
Exception: Psiloi, as indicated on some army lists may stack with ceratin types of unit for support. This stacking is limited to one Psiloi and is in addition to stacking aloowed for the units supported by the Psiloi (example: Roman Republic, one psiloi may stack with two blades, for a total of +2 against certain troops).

The rules of stacking apply during movement and during recoil (that is to say it is impossible to cross a hex occupied by another unit, friend or enemy), other than under the exceptions (see 8.2).

In all cases, only units of the same Corps can be stacked together (but units of different corps can pass-through in accordance with rule 8.2).

8.1 Ranks of support
Some units, when they are stacked together, benefit from a combat or missile bonus.
Units stacked together are considered as one unit (for movement, recoil, advance after melee, destruction, etc.).

During initial placement, all the units that can stack together may do so. The units stacked in the order of support, the unit at the top of the stack being considered in the first rank (it is this unit that will fight), the unit on the bottom being considered the rear rank.

Advance of the front rank unit.
A unit at the top of the stack, alone or within a group may advance independently during movement, into its frontal hexes. It is not possible to retreat alone.
Recoil of the unit in the rear rank.
A unit on the bottom of a stack may, alone or as part of a group, move back independently during movement, only into its rear hex. It cannot then advance, unless it is able to pass-through the units of the other ranks (see 8.2).

Constitution of the ranks of support
In order to enter a hex to provide a rank of support, a unit must enter via one of the two rear hexes and have the same facing as the unit(s) already present; the moving unit is placed at the bottom of the stack. This movement is possible in a enemy ZOC (while complying with rule 7.1).

A unit that enters a hex in provide rank of support stops its movement. The stack thus formed could then make additional march movements, as in rule 9.3. In the same way, a unit that

moves back could enter a hex via the frontal hex, receiving support from the unit already present (the entering unit is placed on top).

A unit making an impetuous advance (9.5) may not enter a hex to give a rank of support.

8.2 Exceptions of stacking

Important: whatever the exceptions below state, a unit adjacent to an enemy unit can never be passed-through by a friendly unit.

Psiloi

Psiloi may pass-through any friendly unit with the same or reverse facing.. The passed-through units (and only they) can pass-through friendly Psiloi presenting the same facing or the reverse facing..

Bowmen

The units of Bowmen (except [X]) may pass through friendly Blades with the same or reverse facing. In the same way, units of Blades may pass through friendly Bowmen (except [X]) with the same or reverse facing.

Baggage

Baggage units can be passed-through by all types of friendly foot units.

Impetuous elements

Units making a spontaneous advance (see 9.5) can and must pass-through all friendly units in their front (exception: Elephants may be avoided). The units thus passed-through must immediately make the following movement:

- Foot units crossed by Knights: flight (11.8);
- Impetuous troops: make a spontaneous advance following the impetuous unit that passed-through them, except where they have already made a spontaneous advance this turn;
- Other troops: recoil if possible (they are **not** eliminated if recoil is impossible).

9 Movement

9.1 Introduction

A unit moves from hex to hex expending its movement allowance.
Movement points may not be accumulated from turn to turn, nor from one movement impulse to another (see 9.3). The player is free to use all or some movement points of his units (NB the PA cost for movement by units which do not use all of their PM, see 4.2).
The movement of a unit or of a group of units must completely be ended before another unit or group of units may move. However, movement impulses (see 9.3) could be alternated between units or groups of units. The units may advance only into their frontal hexes or move backwards into their rear hex (see 9.2).

9.2 Rearward movement

A single unit (whichever its type) or a group of units entirely composed of skirmishers can make a normal movement (using all or part of its MPs) into a rear hex without changing facing, within the limitation of 7.2 if it is an enemy ZOC. A unit may not combine movement toward the front and movement toward the rear in the same movement impulse

9.3 Strategic Movement

A unit or a group of units that remains at all times more than four hexes from all enemy units may move more than once in the same turn. For every PA assigned to a unit or group of units, the unit or group of units may move normally, using its full movement allowance. See example 3.

A unit or a group of units that is, at the beginning of its movement phase, four or less hexes from a enemy unit may not move more than once per turn. In the same way, an unit or a group of units that moves within 4 hex of an enemy unit, during its first impulse, may not move again. Finally, a unit or a group of units may not move within 4 hexes of enemy units on second or subsequent impulses.

Example Three: Strategic Movement:
At the start of his turn, the Frankish Player, whose army is commanded by two irregular generals (see scenario one) throws 1D6 for each corps. He scores four for the Corps led by Clovis and begins his movement.

He spends 1PA to advance the barbarian line by 2 hexes but because Clovis is commander-in-chief and he is moving with the group the "free point" applies and the move costs nothing.

Then the player turns all his units by one vertex (1MP) and advances one hex (1MP) . This movement costs 2 PA (base cost plus refacing of irregulars). This second movement is not available if the enemy are within four hexes of the barbarian line.

Furthermore, having used Strategic Movement the line could not come within four hexes of enemy units in its turn.

The player then makes a third movement with this group. He moves the line by two hexes which costs him 2PA (base cost + third movement by irregular units)

Other units of this corps which have not moved with this group must then make spontaneous advances unless <<kept in hand>> or moved.

9.4 Movement of a group

The movement of all the units of a group must be made hex by hex (or rotation vertex by vertex) and unit by unit. At each expenditure of PM all the units of the group must meet the group determination rules (rule 5). See example 4.

A unit who does not meet the group rule during movement is <<dropped-off>> and stops its movement. It will be able to nevertheless move normally with another PA, according to the movement rule.

A unit that moves within a group cannot exceed its movement allowance, even though there are faster units in the group. Units within a group do not have to spend the same number of movement points.

*During movement of a group, a unit may be dropped off at the start of movement, but not during. Note: this is very important, to stop a player "seeding" units during movement.

*All units of a group move with the number of MPs of the slowest unit.

Example Four: Movement of a Group
A group of Arab Cavalry (irregular CV(O)) with a movement allowance of 4 MPs begins its movement (the player spends 1 PA). Unit E having a different facing is not part of the group. The units spend their MPs one by one, all together. Because the units are irregulars the base cost of activation is not modified for CV(O). With the third MP units C and D do not advance (they do not have to use all their movement allowance). For the fourth MP only units A and F are advanced . The group has therefore completed a pivot. At the end of movement, unit E has become part of the group and could Strategic Move with them.

9.5 Spontaneous Advances

Impetuous units (see 2.6) are susceptible to undertaking spontaneous advances.

If a player does not spend PA (or does not have enough PA) for <<Keeping in Control>> an impetuous unit, this unit, at the end of its movement phase, must move toward the enemy. See example 5.
A unit making a spontaneous advance must follow the following rules:

- The unit(s) move alone, never in groups and make a move of its full movement allowance
- The unit moves in the following priority order:
  1. towards the nearest enemy unit at a distance of 4 hexes or less.
  2. towards the nearest enemy Baggage in view.
  3. towards the nearest enemy unit measured in movement points.

The unit faces (spending the normal PM) in order to present its two frontal hexes to the unit towards which it advances.

- An impetuous unit may ignore in its spontaneous advance:
  For a mounted impetuous unit, all enemy units in broken terrain or in fortifications;
  For all impetuous units, all enemy skirmishers not situated directly within its frontal hex arc (before the impetuous advance).

A unit stops its spontaneous advance as soon as it has an enemy unit in its ZOC or its advance is impossible due to friendly units which is may not pass-through (friendly unit adjacent to an enemy unit, and Elephants).

- It is not necessary to check an impetuous unit in the following cases:
  - The unit, alone or within a group, has moved at least one hex during the movement phase;
  - The unit already has a enemy unit in his ZOC or the unit is situated in the ZOC of a enemy unit;
  - The unit belongs to the army Corps of an unreliable allied general (see 4.3).;
  - The unit belongs to a Corps of a demoralised army (but, in this case, the unit must make a flight movement, who can be avoided, see 12.3).
  - The unit gave support against an enemy unit attacked by another friendly unit

Example Five: Impetuous Movement
At the end of a movement phase these units have not moved or been <<kept in hand>>. They must make, one-by-one a mandatory spontaneous move. They ignore the skirmisher unit because he is not directly in front of the advancing units. A, C and D move towards the closest unit. The Player decides unit B can pivot towards unit Y (at a cost of 1 MP) and advance one hex. This is because both enemy units are equidistant to B who must change facing to face one of them. Finally, the player decides to advance E against Z (to guard his flank) this is permitted because a unit is not obliged to ignore a unit of skirmishers not to its front.

9.6 Influence of terrain
Entering a hex, whatever the type of terrain or the height, always costs 1 PM.
Some units have their movement allowance reduced by terrain: Units of LH, CV and Kn (F) have their movement potential reduced by one if they enter broken terrain.
*All mounted units have an MP allowance of 2 in difficult terrain at any time in their move.
*Chariots: chariots of all types may not enter difficult terrain. In broken terrain, off road chariots may only move unit by unit, not in a group.

10 Missile combat

During the ranged missile combat phase, the Bowmen of **both** sides may shoot at units in their line of sight, and within range. The active player resolves missile shooting first in the order of his choice.

10.1 Limitations on shooting

- A unit can only shoot once per **sequence of play**. A unit can be a missile target only once a turn. A missile unit that is shot at must shoot back if possible (see 10.4).
- A unit that moved already this turn may not shoot.
- A unit cannot shoot if in an EZOC or an enemy unit is in its ZOC.
- Also, a unit of Bowmen supporting a friendly unit cannot shoot
- Shooting is prohibited against an enemy unit in frontal contact with a friendly unit or one that is supporting a combat.
- A unit that shoots must do so on the nearest target (in hexes) in the LOS (at the choice of player in similar cases).

> Example Six: Shooting
> A and B may shoot together at Y. B is designated the lead unit and benefits from a rank of support (-1 from the enemy's dice). A does not shoot but instead supports the attack (also -1). Unit Y suffers a penalty of -2 therefore. However, C is obliged to shoot separately at Z without modification.

10.2 Line of sight

Bowmen may only shoot at units via their frontal hexes (see example 6).
In order to establish the line of sight of a unit, the player draws a line between the centre of the hexes of the target and the shooting unit. The line is blocked if it crosses a hex (hex-edge included) occupied by an obstacle (a hill higher than the two elements, a wood, buildings, or an orchard). In addition, units of both sides (edges of occupied hex included) block shooting (but not the line of sight).

10.3 Support for missile combat

Several missile units able to shooting on the same target and which are adjacent do not shoot separately at the target. One unit shoots, at the choice of player, the other units give bonuses.
A unit cannot support a missile combat if there is the possibility of firing at another enemy unit. It is in that case obligated to shoot at this unit separately.
The Bowmen can also benefit from rank of support, in missile combat only (not in melee). For each enemy unit giving a bonus or in support, the target suffers a -1 die malus (to a maximum of 2).

10.4 Resolution of missile combat

Resolution of missile combat is as for melee (see 11), and the results are applied immediately. The missile unit may not suffer an adverse combat result unless the missile attack is subject to countershooting, in which case both units may be affected.
Bowmen use the tactical value corresponding to its target (foot or mounted), the target units use the tactical value of foot combat (exception: Knights use their mounted tactical value [+ 4]).

11 Melees

Melee cover not only combat between Corps but also skirmishes at short range undertaken by light units.

11.1 Introduction

During the mêlée phase, all the units of active player who have at least one unit in their frontal hexes must either melee that unit, or provide support to a melee against an enemy unit to their front. The active player determines and resolves all the melees in the order of his choice. Each melee is resolved before passing to another. A unit cannot fight more than one

enemy unit per turn, but may give an unlimited number of supports. A unit may not be meleed more than once per turn.

11.2 Resolution of melee

At the beginning of each melee, the active player states which units are attacking and which defending. The enemy unit may pivot to present a frontal hex (see 6.3). A unit already in frontal contact with an active unit does not pivot because it obliged to fight the unit already to its front.

Once the units involved are determined, each player throws 1d6 and applies the following modifiers (see the combat modifiers on page 34):

- tactical value of the unit;
- bonus for ranks of support;
- tactical modifiers;

The final result is compared to the enemy score and then one applies the possible modifiers for troop quality.

Example Seven: Combat

This is the Frankish Turn, he is free to engage his opponents in the order he wishes.

Unit C is obliged to fight because it is facing two units in its front hexes. It engages unit 4. Unit 4 is overlapped by unit D. In turn, unit C is overlapped by unit 3, but equally is flanked by unit 2. When C fights, it will suffer a -2 modifier on its dice.

Alternatively, the player could use C to attack unit 3 (with only the flanking of 2 to affect combat) and D to attack 4. Finally, if unit A attacks 2, it will suffer an overlap from unit 1, but unit 2 will suffer an overlap from B and C.

In the this configuration, the best solution to attack 2 which is flanked by unit C and hope to repulse and destroy it.

Combat Resolution: The Player decides unit B should attack unit 2 with C in automatic overlap. Calculating the combat values: B has a value of +3, plus a rank of support (+1) for a total of 4. Unit two has a tactical value of +3, is overlapped (-1), for a total of 2. The players throw the dice: the Frank scores 4, for a total of 8, the Roman scores 1 for a total of 3. The Auxilia are Superior so they add one to their score as it is less than their opponent's. The Roman score is thus 4 which is half or less that of the Frank, the unit is destroyed. Because the two hexes behind are also occupied by friendly units one of them is also destroyed. The player chooses unit 5.

The Warbands are Impetuous, unit B advances immediately into the vacant hex at which point it overlaps units 1 and 3. Excellent play by the Frankish player! (What a surprise a French Victory in *Vae Victis*). He may now fight the other units in an advantageous position.

11.3 Supporting Units

In each melee the active player decides which of his units will attack the enemy units. Where friendly units are next to enemy units which are already being attacked they may support the combat under certain conditions:

- A unit automatically provides support against all enemy units situated its flank hex, if it is itself in a flank hex of the attacked unit (example 7);
- A unit can support against all enemy units in its frontal hexes who are also under attack by other friendly units, except as follows:

- A unit may not support against a enemy unit in its frontal hex unless its other frontal hex is free of enemy unit in frontal contact with it (example 7).
- Elephant units cannot support combats by friendly mounted units, including other elephants.

For each enemy unit in support, a unit subtracts 1 from the combat die roll. During melee, both active and inactive units may provide support. The maximum support adjustment is -3 for one melee.

11.4 Flank attacks

Flank attacks require special considerations. The comprehension of these requirements is a key part of mastering **Champs de Bataille**.

A unit adjacent to an enemy unit's flank or rear and which exerts a ZOC on the enemy has achieved a "Flank Position" (see example 8). This Flank Position is of no effect if the unit which has achieved it is itself in an enemy ZOC (although it may provide support).

A unit that loses its Flank Position may not recoil after combat, but is instead eliminated according to rule 11.7.

> Example Eight: Flank Position
> It is the Roman Player's Turn. Unit 2 cannot take a Flank Position on B because it is in Unit A's ZOC. However if unit 2 attacks unit A, unit 1 may take a Flank Position on unit A. In that case unit A will be eliminated if it suffers a recoil. The Roman Player decides to resolve this combat first. Unhappily unit 2 scores less than its opponent and must recoil. In that case unit 1 which lent support is also obliged to recoil because the unit which it overlapped is to its front.

11.5 Combat Results

According to the type of unit and the difference in scores of each player, the combat result can be No Effect (equal scores), a Recoil or the destruction of one of the units (see the Combat results Table). See the table on page 34.

- No Effect: the units do not move. They can fight again in the next phase or engage another unit in frontal contact.
- Recoil: the unit immediately moves back into a rear hex (see 11.6).
- Elimination: the unit is immediately removed from the game (see 11.7).
- Flight: the unit immediately undertakes flight movement (11.8).

*Units in support: the units giving support will not recoil whatever the combat result.

11.6 Recoil

A unit that recoils following missile combat or melee moves toward one of its two rear hex (at the choice of player) without changing its facing. It is possible to recoil into a enemy ZOC.

A unit that recoils must observe the following limits:

* It could not recoil into a hex occupied by a enemy unit, into an impassable hex or into fortifications;
* It could recoil through a friendly unit with the same facing, of a type through which it could pass (see 8.2). The recoiling unit recoils until it reaches an empty hex;
* It could recoil, pushing back a friendly unit through which it could not pass but which has the same facing. The unit thus displaced must follow the normal rules of recoil. It is impossible to displace Elephants in this fashion

* It could recoil, pushing back Psiloi friendly unit faced in any direction except where that unit is in an enemy ZOC. The Psiloi are displaced into one of the two hexes opposite to the recoiling unit (the normal recoil rules apply)
* It could recoil into a rear hex occupied by a unit with which it could stack under the ranks of support rules
* It cannot recoil through or displace units with different facing, other than Psiloi.

A unit crossed or displaced by an elephant, flees (see 11.8).
A unit that cannot recoil or that was attacked from a Flank Position and received a recoil result is destroyed. All the normal rules of destruction apply.

11.7 Destroyed
A unit which suffers a result of destroyed and which cannot recoil, is eliminated. In addition, if there were two friendly units in the two rear hexes of the destroyed unit, one of them is also eliminated (at the choice of player). There is no chain reaction from this second elimination.

This supplementary destruction does not apply in the following cases:
- If the destroyed unit or one of the rear units is Baggage;
- *If the unit destroyed is a Psiloi, unless the rear unit is also Psiloi; Note: if a Psiloi unit is destroyed, rear units are not destroyed unless it is also a Psiloi. In contrast, the destruction of other unit types does destroy a Psiloi to the rear.
- If a fortification exists in one of the rear hexes;
- If the destruction is as a result of missile shooting (except Elephant unit).

If a unit cannot recoil because of enemy units in its rear hexes, then one of those units is destroyed if the two units present either flank or rear aspects (enemy player's choice) Note both must fulfil these criteria.

In the case where the rear hexes rear is occupied by both friendly and enemy units, rear destruction rules do not apply.

In addition, an Elephant unit destroyed by shooting or melee with the two rear hexes occupied by enemy units (whichever their facing) will cause the recoil of a foot unit or the flight of a mounted unit (enemy player's choice).

11.8 Flight
A unit who underwent a result of flight recoils first normally (as provided in 11.6). It is then refaced in the direction of its map side (the two frontal hexes must face the side of map) and moves towards that edge, using its full movement allowance.

When it is necessary, a fleeing unit will change direction in order to avoid impassable hexes (enemy units, impassable terrain) but it will not change facing by more than one vertex per hex in order to get round an impassable hex. If it does not manage to avoid these it is eliminated without other consequence for the adjacent units.

A friendly unit who could not be passed-through legally nor avoided is then burst through by the fleeing unit. The unit burst-through stands to the rear of the fleeing unit, with the same facing, and accompanies it for its whole movement allowance for the remainder of the flight.

Enemy ZOCs do not affect a fleeing unit.

A unit on the run could leave the map if it has sufficient of PM. It is removed from the game and counts as a loss

A unit which fled will move and fight normally in the following sequence.

11.9 Advance after melee

An impetuous unit (see 2.5), whether attacking or defending, is obliged to advance into a hex vacated following a melee (by recoil, flight or destruction). Only the unit who initiated the fight, if it is impetuous, advances (supporting units do not advance).
Impetuous unit does not advance after combat if:

- It is a foot unit that engaged a skirmisher' unit;
- It defends a fortification
- That advance would exit it from the map.

Non-Impetuous units never advance after combat

In a stack containing an impetuous unit supported by other units, all the units have to advance (the reverse is not true).
A unit does not reface at the time of an advance after combat.

12 Demoralisation

Upon exceeding a certain threshold of losses, a whole Corps (with all its units) will be demoralised and flee the field of battle.

12.1 Losses

Eliminated units and those that exit the map are treated as losses. Losses are counted as follows:

- Every Psiloi or Horde counter counts as a half counter equivalent;
- Every Baggage counter counts as two counter equivalents;
- Every other counter counts as one counter equivalent.
- Do not count the Corps Baggage in the total of counters for the Corps. However, when destroyed, they are counted as Corps losses.

12.2 Demoralisation threshold

An army Corps will become demoralised in the following two circumstances, if:

- At the end of the player's turn, at least a third of his "counter equivalents" are lost then the Corps is automatically demoralised;
- The Corps general's counter is eliminated. In this situation, if the next PA dice-roll assigned to this Corps is less than or equal to his "counter equivalents" already lost (including the general counter), the Corps becomes demoralised. This << test>> cannot be made more than once per Corps.

The demoralisation threshold is 1/3 of the EPs of the corps, rounded up. (Exception – corps including Psiloi or Hordes round up to 0.5).

12.3 Consequences of demoralisation

In each following, the player throws his dice of PA normally but, up to end of the game, he cannot use the PA assigned to a demoralised Corps other than to activate a single counter (but without movement impulses) and in order to <<Keep in Control>> the other units or groups of units of this Corps (included the mobile Baggage). All the units not <<Kept in Control>> must flee towards the friendly map edge (see 11.8) unless they are situated in the ZOC of a enemy unit or if their ZOC includes a enemy unit.
A unit <<Kept in Control>> cannot reface.
A unit (a general included) belonging a demoralised Corps has its combat factor reduced by 1 but attacks enemy units normally.

13 Victory

Unless otherwise indicated, the victory goes to the side that first destroys at least half of the EPs (12.1) of the opposing enemy.
In calculating losses, the units of a demoralised Corps are treated as lost, even if they are still in play. **Exception**: Baggage does not count as lost unless it is destroyed in combat.
The game finishes when one players wins (the number of turns of game is immaterial).

14 Armies and placement

Champs allows players to use the historical scanarios, or to design armies from the lists given.
The army lists in Vae Victis are taken from the WRG DBM minatures rules. The DBM lists are compatible with this game.
Each lists gives a minimum and maximum for each unit type, plus the cost of each unit. The battles in Vae Victis use from 200-300 points. For games using 400 points, multiple the numbers by 2, except for generals.

14.1 Army lists

The number of army corps is determined by the number of generals in the unit list, with a maximum of 4, including allies.
Each army has 2 baggage units per corps, mobile or immobile at the players choice. Baggage units may be part of a corps, or be independent.

14.2 Allied corps attachments

The army lists may give allied corps. During the design of his army, a player may alos attach units from another army list as an allied corps.
Generally, allied contigents are made up by reference to their own list. An allied corps must have a general and 2 baggage units. The general may be of the CinC type or a corps commander. Unless indicated on the list, an allied contingent is made up as follows, using the troop lists:

- it must contain at least a quarter of the minimum number of compulsory units
- it must contain at most a third of the maximum numbers of compulsory units

An allied corps may not itself contain allied units.
Unless stetd, only one allied corps is allowed in an army. In the case where the number of allied units is limited, the limitation includes the general and baggage (which each count as one counter). Allied corps may be unreliable or change side (see 4.3).

Note: allied corps, and the allied general of the same nationality may be compulsory in certain lists, and are subject to 4.3. The difference is that allied generals of the same nationality do not change sides.

Identification of a corps

Sometime sit is difficult to say who belongs to who. Use your own markers to record ownership.

14.3 Placement

The preparation of a game is made in the following manner:
1. Determination of defender: If the scenario does not determine the sides, each player throws a die and adds the Aggression Rating of his army. The player with the highest score is the attacker.
2. Choice of side The attacker chose a map edge (longest edge) and throws 1d6. On a result of 1 to 4, he sets up on the chosen side; on a result of 5 or 6, set-up on the other side. The defender forms opposite the attacker. Each player, defender first, then places his Baggage on hexes adjacent to his map edge.

3. Preparation of the ambushes Every player notes in secret, on paper, the placement of his Corps (For example,: Corps 1 on the right, Corps 2 on the left) and must follow this placement. In addition, the defender may place Psiloi, in broken terrain, at least 5 hexes from the enemy map edge. The placement of these units is noted on paper and they are not placed on the map. These units are visible to enemy units within three hex and are at that stage placed on the map, or as soon as the defender activates them.
All types of unit may be placed in an ambush in woods or oasis. They are revealed when they are in line of sight of the enemy or if they move etc. Again, all troop types may be placed in ambush behind a wood or hill, and are revealed if seen via a line of sight or when moving etc.
4. Corps Placement The defender places his most numerous Corps (in counters) within four hexes or less of his map edge. The attacker places his most numerous Corps (in counters) within two hex or less of his map edge. After that, the units of both sides must be set-up more than two hex from the right and left map edges (except hidden units). The players alternate the placement of each of their Corps. The game begins with the attacker's turn.

Scenarios from Champs de Bataille

In the following orders of battle, the total in counters and the threshold of demoralisation is indicated for every Corps. In addition, every army included two baggage units (immobile) per Corps.

SOISSONS 486
See French rules

Special rules.
Defender and Attacking Player are determined according to 14.2. The Aggression of the Franks is 3, and of the Gallo-Roman is 1.
The Gallo-Roman Psiloi can support the Bd and the Ax against Warbands. (Remember: the units of Warbands benefit from ranks of support).

Poiters 732
See French rules

Special rules
The Frank is the defender.
All the Kn (F) can dismount at Sp (S) or be set-up as such. (Remember: all the Sp and Kn units are impetuous; all the Spear units benefit from ranks of support).

1. Modifiers for ranks of support
+ 1 per one unit made up of only two CV counters against CV or LH.
+ 1 per one unit made up of two counters of Blades in clear terrain against Kn.
+ 1 per one made up of unit of two counters of equal-quality Spears in clear terrain.
+ 1 per one unit made up of a Psiloi supported by a Psiloi (0) against Psiloi solely.
+ 1 per one unit made up of two counters of Warbands.
+ 1 (if authorised by the army list) per one unit made up of one or more counters of Spears, Blades, Pikes or Auxilia supported by a Psiloi unit armed with bows against Warbands or mounted units (except Kn [X]).

2. Tactical Modifiers
+ 1 per one for defensive position: higher on a hill or behind a river.
+ 1 per one unit of irregular Knights or (S) against regular Knights (0) or (F), but not against chariots.
- 1 per support (shooting or melee).
- 1 per unit targeted by Bowmen with a rank of support (maximum of two possible ranks).
- 1 if the unit is a part of a demoralised Corps.
- 1 for Bowmen shooting or in melee where they are in broken terrain.
- 2 for mounted units in melee in difficult or broken terrain or fighting units in difficult or broken terrain.
- 2 for Warbands (S) or (O) or Blades situated in difficult or broken terrain at the time of melee.
- 2 for Hordes (0), Spears or Baggage situated in difficult or broken terrain at the time of melee.

Modifiers for unit quality
This modifier applies after the calculation of the final total for each unit.
+ 1 for a unit (S) in melee if the total is less than the enemy unit (except against Elephant).
+ 1 for a unit (S) under missile shot and where the total is less than the enemy unit.
+ 1 for a unit (S) shooting at a unit where total is lower.
- 1 for a unit (I) where the total is less or equal to the enemy unit (shooting and melee)
- 1 for a unit (F) where the total is lower than the enemy unit in melee during an enemy turn.
- 1 for a unit (F) under missile shot and where the total is less than the enemy unit.

Combat Results
1. Score lower than the opponent but more than half of his total:
Elephants in clear: destroyed by Psiloi, Auxilia, Artillery, Light Horse. Otherwise recoil
Knights in clear: destroyed by Elephants and Light Horse, by Bowmen (S) at the first melee. Otherwise recoil
Other mounted troops in clear: recoil
Elephants and mounted troops in broken: destroyed.

Blades, Pikes, Spears in clear: destroyed by Knights, Scythe Chariots or Warbands. Otherwise recoil.
Auxilia in clear: destroyed by Knights. Otherwise recoil.
Warbands in clear: destroyed by Elephants, Knights and Scythe Chariots. Otherwise recoil
Hordes in clear: destroyed by Elephants, Knights, Scythe Chariots and Warbands. Otherwise recoil.
Psiloi in clear: destroyed in clear terrain by Knights, Cavalry and light Cavalry. Recoil from Elephants and Scythe Chariots, and if under missile attack. Otherwise flight
Blades, Pikes, Spears, Auxilia, Warbands, Hordes in broken: recoil
Psiloi in broken : destroyed
Bowmen: destroyed by all mounted units in melee. Otherwise recoil.
Baggage: destroyed in melee by all types of unit. Otherwise if mobile flee.

2. Score of half or less of the opponent's total:
Light Horse: destroyed in broken terrain or by all mounted units and Bowmen. Otherwise flight.
Cavalry: flight in clear terrain by Spears and Pikes. Otherwise destroyed.
Psiloi: destroyed if (X) or in melee in clear terrain by all mounted units or Bowmen. Destroyed by Auxilia and Psiloi. Otherwise flight.
Other units: destroyed.
.

Scenarios and lists from Vae Victis 10

EP is the term for ‘equivalent counters’ for the calculation of demoralisation.

Daras 530

Special rules:
1. Ignore the broken terrain on the map
2. The Byzantine player is the defender and sets up first. He may place an ambush behind the hill (see rule 14.3). The Persian player is the attacker, moving first.
3. The Byzantine player is deployed behind a ditch. (hexes 709-714-615-515-519-620-720-725
inclusive). Use blank markers if you wish. All units in the ditch subtract one from all combat die rolls (melee and missile). Each ditch hex costs 2 MPs.
4. Belasarius, the Herules and Bouk. Start the game mounted, and may not dismount. The Psiloi may deploy with the skutaroi and they may support them against cavalry. Archers are stacked two by two.

Casillinum 554

Special rules

1. The hill and broken terrain 515/819 is ignored, and the broken terrain 1419/1723 is a wood (see 1.3)
2. The Byzantines defend, placing first, the Franks attack, moving first.
3. The Bouk., the Herules and their generals start the game dismounted as Sp(S). They may remount. The Frank warriors (Guerriers) may start stacked.

Army lists

Franks: Cv(O) dismount to Wb(S)
Arabs: Irr Ps (O) 2 pts or Irr Bw (O) 4 pts 0-6
Byzantines: LH(S) may not be chosen before 550, in combination with the Cataphract

Optional rules:
March movement: Regulars and light troops may move twice per turn only. Irregulars may only move once per turn.
Simultaneous placement: writre down setups, then deploy.
Simple game: play without baggage or CinCs
Demoralisation with 200 points: to speed play when using 200 point armies, a corps is not demoralised until it has lost half of its EPs (recommended).

CHAMPS DE BATAILLE
Soissons 486 et Poitiers 732

LE jeu en encart de ce numéro, *Champs de bataille*, est plus qu'une simple simulation de deux fameuses batailles des Ages sombres, en l'occurrence Soissons et Poitiers. C'est aussi une règle générique permettant de résoudre toutes les batailles de l'Antiquité au Moyen Age et de reconstituer les armées de cette vaste période.

Adaptation *DBM* réalisée par Stéphane Martin, Théophile Monnier et Nicolas Stratigos. Scénarios historiques par Luc Olivier.

Merci aux nombreuses personnes qui ont participé à la mise au point de ce jeu : Luc Delmas, Laurent Mariette, Gustave Martinez et ses équipes « d'experts en *DBM* », Nicolas Pilartz.

Adaptation de la fameuse règle pour figurines ***DBM***, mise au point par Phil Barker et Richard Bodley-Scott et éditée par WRG, *Champs de bataille* est une règle générique, qui peut être utilisée pour simuler des batailles historiques antiques-médiévales et qui est entièrement compatible avec les listes d'armées publiées par WRG. Au fur et à mesure des extensions publiées par *VaeVictis*, les joueurs pourront ainsi se constituer une « bibliothèque » d'unités et recréer toutes les armées proposées dans les quatre livres de liste d'armées.

Ce jeu nécessite plusieurs dés à six faces (d6).

0. Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Champs de Bataille étant destinée à simuler des affrontements qui mettent en présence des armées aux effectifs souvent différents sur une très large période de l'histoire, les échelles de jeu peuvent varier d'une bataille à l'autre. Néanmoins, à titre indicatif, les échelles de base s'établissent de la façon suivante :

– un tour de jeu équivaut à environ une quinzaine de minutes de temps réel;

– un hexagone représente un peu moins de 50 m;

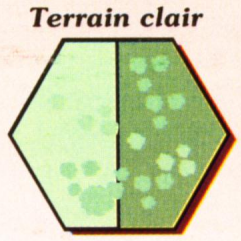
– chaque pion représente des effectifs variant entre 125 et 250 cavaliers ou piétons, 1 000 hommes s'il s'agit d'un pion de hordes, une quinzaine d'éléphants ou 25 chars de combat.

0.2 - Abréviations

Pour permettre une adaptation aisée des listes d'armées *DBM*, nous avons choisi de retenir, pour la désignation des unités, les mêmes abréviations que la règle originale, c'est-à-dire des abréviations issues de termes anglais. De plus, ce choix est conforme à celui de la traduction française officielle de *DBM*, ce qui permettra aux joueurs d'employer les mêmes termes pour identifier leurs armées.

1. Terrain

Terrain clair



Terrain accidenté

1.1 - Carte et hexagones

Une grille hexagonale est surimpressionnée à la carte pour réguler le mouvement et le combat. L'abréviation hex. pour hexagone sera fréquemment utilisée. Toutes les distances sont mesurées en hexagones, hex. de départ de l'unité qui se déplace ou hex. du tireur exclu, hex. de la cible inclus.

1.2 - Types de terrain

Plusieurs types de terrain peuvent apparaître sur la carte :

– terrain dégagé ou clair (terrain plane et ferme dépourvu de tout relief important, colline douce);

– terrain accidenté (terrain modérément marécageux ou rocheux, terrains boueux, rivières et lacs gelés, broussailles basses, etc.);

Le terrain peut influer sur les mouvements (voir 9.6), les tirs et les mêlées (voir tables correspondantes) ou bloquer les lignes de vues (voir 10.2). De manière générale, le champ de bataille est formé presque entièrement de terrain dégagé, avec quelques zones présentant des terrains particuliers. Des règles de placement de terrain seront proposées avec des éléments de terrain à venir.

2. Unités

2.1 - Généralités

Une armée est composée de différents types d'unités de combat, représentées par des pions.

Chaque armée comporte également deux ou trois généraux (le terme de général ne se reporte pas à un grade mais indique simplement les chefs des armées, entourés de leur garde). Mise à part leur capacité de commandement (voir 4), les pions de généraux suivent les mêmes règles que les autres unités, selon leur type.

Chaque pion d'unité comporte un certain nombre d'indications permettant de détailler les caractéristiques de l'unité (voir encadré).

2.2. - Unités régulières et irrégulières

Chaque unité est soit régulière **(Reg.)**, soit irrégulière **(Irr.)**. Cette distinction, qui dépend du niveau d'entraînement et de la discipline des troupes, reflète la facilité avec laquelle les unités peuvent être contrôlées (voir 4.2).

Ainsi, les réguliers sont généralement entraînés à effectuer des manœuvres complexes alors que les irréguliers n'obéissent qu'à des ordres simples.

Cette classification est également utilisée pour les généraux, les généraux réguliers bénéficiant d'une plus grande souplesse de commandement (voir 4.1).

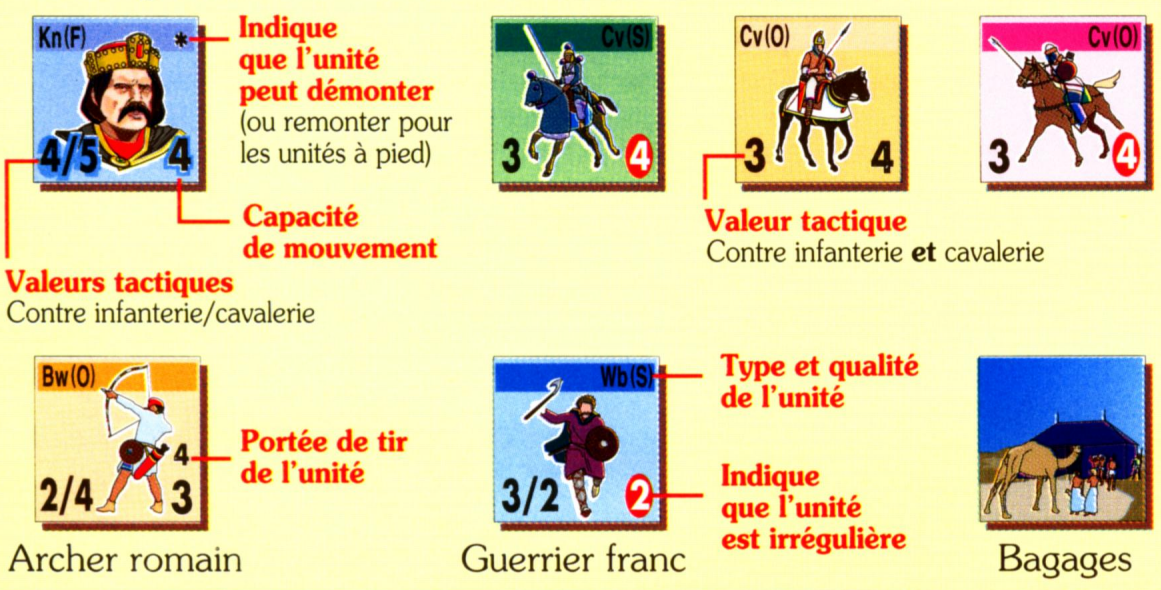
2.3 - Qualité des unités

La classification de qualité des unités permet d'évaluer à la fois le moral, le niveau d'entraînement et de motivation ainsi que la qualité de l'équipement des différentes unités. On distingue donc : des unités supérieures **(S)**, ordinaires **(O)** et inférieures **(I)** mais également des unités rapides [**(F)** pour Fast] et des unités exceptionnelles **(X)**, dotées de caractéristiques spécifiques.

2.4 - Types d'unités

Cette classification répertorie les unités en fonction de leur façon de se comporter (mouvement et combat) sur un champ de bataille. Par commodité, nous n'indiquons ici que les unités qui sont présentes sur la planche de pions de ce numéro (les tables de combat ou les règles peu-

PIONS DE CHEFS ET D'UNITÉS DE COMBAT



vent faire référence à des unités qui ne sont pas encore représentées sur la planche mais qui sont susceptibles d'apparaître par la suite). Les abréviations des unités sont indiquées entre parenthèses.

A - Unités montées

– Chevaliers (**Kn** - Knights) : unités de cavalerie de choc dont la charge impétueuse constitue la tactique de base (ex. : compagnons d'Alexandre le Grand ou chevaliers du Moyen Age). Par extension, cette catégorie regroupe également les chariots lourds.

– Cavalerie (**Cv**) : unités de cavalerie équipées d'armes de tir ou de jet (arcs, javelots) ainsi que d'armes de choc (lances, épées). Par extension, cette catégorie regroupe également la plupart des chariots de guerre.

– Cavalerie légère (**LH** - Light horse) : ces unités combattent en pratiquant le harcèlement, avec des approches très rapides et des tirs à distance, tout en évitant les corps-à-corps.

– Eléphants (**El**).

B - Unités à pied

– Lances (**Sp** - Spears) : infanterie combattant en rangs serrés et souvent en ordre assez profond, équipée d'une lance ou d'un javelot et d'un bouclier (ex. : hoplites grecs, Fyrds saxons).

– Lames (**Bd** - Blades) : infanterie combattant en ordre serré mais entraînée au combat individuel (épées, hallebardes, haches, etc). On regroupe ici les légionnaires romains, les chevaliers combattant à pied, etc.

– Auxilia (**Ax**) : infanterie en ordre lâche suffisamment armée et protégée pour combattre au corps-à-corps (peltastes grecs, auxiliaires romains, etc.).

– Archers (**Bw** - Bowmen) : unités en ordre assez serré, équipées d'arcs ou d'arbalètes et entraînées à tirer par volée.

– Psiloi (**Ps**) : troupes dotées d'une capacité de tir ou de jet (arcs, frondes, javelots) mais combattant en ordre dispersé, avec un équipement léger et qui cherchent à éviter le corps-à-corps.

– Barbares (**Wb** - Warband) : troupes dont l'efficacité est surtout due à la férocité et à l'impétuosité de leurs combattants plutôt qu'à leur cohésion ou à leur discipline (Gaulois, Germains, etc).

– Hordes (**Hd**) : masses de combattants de piètre qualité et pauvrement équipés (paysans en révolte, levées perses, etc.).

– Bagages (**Bag**) : unités non combattantes, les Bagages représentent le soutien logistique des armées. Fixes (campements, enclos) ou mobiles (chariots, troupeaux), ils ne disposent d'aucun pouvoir offensif. Chaque corps d'une armée doit inclure obligatoirement **deux** Bagages.

2.5 – Unités impétueuses

Les unités dites impétueuses sont susceptibles d'effectuer des mouvements non contrôlés (voir 9.5 et 11.9). Sont impétueuses :

– les unités **irrégulières** suivantes : **Chevaliers (S)**, **(O)** ou **(F)**, **Barbares**, **Lances** (non empilées avec des Archers [X]), **Lames (S)** ou **(F)**;

– les unités régulières et irrégulières, autres que les Bagages, qui sont **plus proches**, en hex., d'une unité ennemie démoralisée que d'une unité ennemie non démoralisée (voir 12).

Les unités d'un corps démoralisé (voir 12.3) ne sont **jamais** impétueuses.

2.6 - Unités légères et tirailleurs

Ces types d'unités suivent certaines règles spéciales de mouvement. On appelle :

– **unités légères** : les unités de Cavalerie légère, de Psiloi et d'Auxilia (voir 4.2);

– **tirailleurs** : les unités de Cavalerie légère et de Psiloi uniquement (voir 6.2 et 9.2).

2.7 - Unités capables de démonter

Dans certains scénarios ou listes d'armées, certaines unités peuvent aussi bien combattre à pied qu'à cheval. Ces unités peuvent « démonter » ou « remonter » au prix d'un point d'action **par pion** (et non par groupe) si elles ne sont pas adjacentes à une unité ennemie. Un pion monté qui démonte est remplacé par une unité à pied (et inversement), selon les indications du scénario ou de la liste d'armées.

Un pion qui démonte ou remonte peut effectuer des mouvements de marche (voir 9.3).

3 - Séquence de jeu

Chaque tour de jeu comprend deux séquences similaires, une pour chaque joueur. Le joueur attaquant joue en premier à chaque tour. Le joueur dont c'est la séquence de jeu est appelé joueur actif.

1. Détermination du nombre de points d'actions

Le joueur actif lance 1d6 pour chacun de ses généraux et répartit éventuellement les scores obtenus (voir 4.1).

2. Mouvement des unités

Le joueur actif, selon le nombre de points d'actions dont il dispose, peut déplacer des unités ou des groupes d'unités (voir 9). Une fois tous les mouvements effectués, les unités impétueuses « non retenues » font une avance spontanée (voir 9.5) et les unités d'un corps démoralisé fuient.

3. Tirs à distance

Les unités **des deux joueurs** dotées de capacité de tir effectuent des tirs à distance (voir 10).

4. Mêlée

Les unités **des deux joueurs** qui sont en contact frontal se combattent. Le joueur actif décide de l'ordre de résolution des mêlées (voir 11).

Une fois la séquence de jeu du premier joueur terminé, c'est au tour du second joueur d'agir, de manière similaire.

4 - Points d'actions

Les points d'actions (**PA**) représentent la capacité de contrôle qu'exercent les généraux sur les unités de leur corps. Chaque armée comprend deux ou trois corps, commandés chacun par un général. L'un des corps est commandé par le général en chef de l'armée.

Les PA permettent de faire agir les unités.

4.1 - Détermination des PA

Au début de son tour, le joueur jette un nombre de d6 égal au nombre de corps de son armée.

Pour des généraux réguliers, le joueur est libre d'assigner chaque dé au corps de son choix après les avoir lancés. Par contre, avant de lancer les dés, le joueur assigne un dé pour chaque corps commandé par un **général irrégulier** ou si le général en chef de l'armée a été éliminé.

Note : il est recommandé d'utiliser des dés de même couleur pour les généraux réguliers et des dés de couleurs différentes pour les autres corps.

Exemple : une armée composée de deux corps est commandée par deux généraux réguliers. Le joueur lance deux dés et fait 5 et 3. Il est alors libre d'assigner chaque dé au corps de son choix. Par contre, si cette armée comprend un général irrégulier, le joueur se munit d'un dé d'une couleur pour le corps irrégulier et d'un dé d'une autre couleur pour le second corps. Chaque corps tire indépendamment son nombre de PA avec son dé pendant toute la partie.

Les points d'actions ne peuvent pas être cumulés d'un tour à l'autre.

4.2 - Utilisation des PA

Pendant la phase de mouvement, les PA de chaque général servent à faire agir des unités ou des groupes d'unités (voir 5) appartenant au

corps d'armée de ce général. Une unité ou un groupe d'unités peut se déplacer, être retenu (pour des impétueux ou des unités en fuite), monter ou démonter (pour des unités qui en sont capables).

Le coût de base pour faire agir une unité ou un groupe d'unités est de **1 PA**.

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

● **Mouvement**

Le coût de base pour les mouvements est modifié de la façon suivante :

+ 1 PA pour faire se déplacer une unité ou un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** (sauf tirailleurs et cavalerie [O] ou [S]) ou des **réguliers (I)** (sauf troupes légères) qui effectue un changement d'orientation dans ce mouvement.

+ 1 PA pour faire se déplacer une unité ou un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** (sauf tirailleurs et cavalerie [O] ou [S]) ou des **réguliers (I)** (sauf troupes légères) et dont au moins une unité (quel que soit son type, sauf des **Psiloi**) ne dépense pas tous ses points de mouvement. Ce modificateur ne s'applique pas si au moins une des unités du groupe devient adjacente avec une unité ennemie, une rivière ou un terrain impassable.

+ 1 PA pour faire se déplacer un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** (sauf tirailleurs) qui effectue un troisième mouvement de marche dans le même tour (voir 9.3).

● **Retenir**

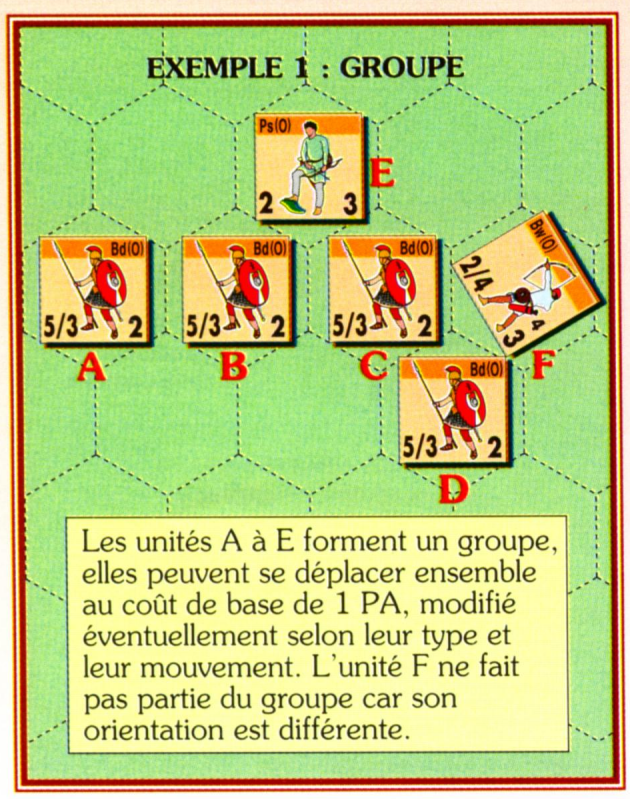
Un joueur doit dépenser des PA pour empêcher ses troupes impétueuses de faire des avances spontanées (voir 9.5) ou ses troupes d'un corps démoralisé de fuir (voir 12.3). Le coût de base pour retenir est modifié de la façon suivante :

+ 1 PA pour retenir une unité ou un groupe d'unités qui comprend des unités **irrégulières** (sauf unité ou groupe d'unités entièrement **à pied** occupant une position d'avantage : en terrain accidenté, difficile, sur une élévation supérieure à l'ennemi le plus proche ou défendant des fortifications ou une rive).

● **Situation du général**

Le coût de base pour **toutes** les actions est, de plus, modifié de la façon suivante :

– 1 PA pour faire agir un groupe qui comprend le général en chef de l'armée ou si le pion du général en chef agit seul (le coût d'action peut être égal à **0**). Ce modificateur ne s'applique qu'une fois par tour.



+ 1 PA pour faire agir une unité ou toutes les unités d'un groupe qui se trouvent :

– en vue de leur général mais à plus de **12** hexagones;

– hors de vue de leur général (selon 10.2) et à plus de **6** hexagones.

Les distances de commandement ne peuvent pas traverser une unité ennemie ou du terrain impassable.

+ 1 PA pour faire agir une unité ou un groupe d'unités dont le général est adjacent à une unité ennemie, a quitté la carte ou a été éliminé (dans ces deux derniers cas, le modificateur « hors de vue » ne s'applique pas en plus).

5 - Groupe

La notion de groupe est l'une des plus importantes du jeu. Maintenir son armée en un minimum de groupes permet de rentabiliser au mieux les points d'actions.

5.1 - Définition d'un groupe

Un groupe est constitué d'unités du **même corps**, adjacentes à au moins une autre unité du groupe et possédant toutes la même orientation (voir exemple 1).

Une unité dans une **Zone de contrôle ennemie** (voir 7) au début d'un mouvement ne peut pas faire partie d'un groupe.

Un groupe peut être constitué au début de chaque mouvement avec toutes les unités qui remplissent les conditions d'appartenance à un groupe, mais pas pendant le mouvement (un groupe ne peut pas « ramasser » d'unités pendant son mouvement). Le mouvement d'un groupe suit des règles strictes (voir 9.4)

6. Orientation

6.1 - Généralités

Chaque unité doit être orientée vers un des six sommets de l'hexagone où elle se trouve. Elle présente alors deux hex. de front, deux hex. de flanc et deux hex. arrière (voir schéma page 28).

Les Bagages ne présentent aucune orientation et n'exercent pas de Zone de contrôle.

6.2 - Changement d'orientation

Pendant son mouvement, une unité peut changer son orientation au coût d'**un PM** par sommet d'hex.

● Rotation des unités d'un groupe

Les unités évoluant au sein d'un groupe ne peuvent pivoter que **d'un seul** sommet d'hex. par mouvement. **Exception** : les unités de tirailleurs en groupe peuvent effectuer plus d'une rotation par mouvement, pour un coût d'un PM par sommet.

● Rotation d'unités isolées

Une unité se déplaçant seule peut effectuer plus d'une rotation par mouvement, quel que soit son type, au coût d'un PM par sommet d'hex. De plus, une unité de tirailleurs se déplaçant seule peut effectuer jusqu'à un **demi-tour** au coût d'un PM.

Une unité située dans une ZdC ennemie ne peut pas pivoter dans sa phase de mouvement.

6.3 - Rotation avant combat

Au début d'une mêlée, toutes les unités du joueur passif désignées comme engagées (voir 11) par une unité du joueur actif doivent pivoter afin de présenter un hex. de front à cette unité, en effectuant le moins de rotations possibles. **Exception** : une unité déjà en contact frontal (voir 7.3) avec une unité adverse ne se réoriente pas car elle est obligatoirement engagée par une unité qui lui fait face.

7 - Zone de contrôle

7.1 - Généralités

Chaque unité exerce une Zone de contrôle (ZdC) sur ses deux hex. de front.

Cette zone limite les mouvements des unités ennemies :

– une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie doit aussitôt stopper son mouvement;

– une unité ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie si elle présente son flanc à une des unités qui exercent cette zone (c'est-à-dire qu'une unité ne peut entrer dans une ZdC ennemie que si elle fait face à **toutes** les unités qui exercent cette zone). Voir exemple 2.

7.2 - Mouvement hors d'une ZdC

Au début de son mouvement, une unité active peut quitter une ZdC ennemie uniquement en effectuant un mouvement vers l'arrière (voir 9.2) et si elle dispose d'une capacité de mouvement **strictement supérieure** à toutes les unités qui exercent une ZdC sur elle. Aucune unité qui recule de cette manière ne doit être dans la ZdC d'une unité ennemie placée sur son flanc ou son arrière. De plus, une unité qui quitte une ZdC ennemie ne peut pas pénétrer directement dans une autre ZdC ennemie.

7.3 - Contact frontal

Deux unités sont dites en contact frontal lorsque la ZdC de chacune de ces deux unités contient l'unité adverse. Un contact frontal ne sous-entend pas obligatoirement que ces unités vont se combattre. Pour le combat, le contact frontal influence les débords (voir 11.2 et 11.3).

8 - Empilement

L'empilement est interdit, sauf pour les unités qui peuvent bénéficier d'un ou plusieurs rangs de support (Lances, Archers, etc.). La table des rangs de support (page 34) indique les unités qui peuvent s'empiler (voir également 8.1).

Les règles d'empilement s'appliquent pendant le mouvement et lors des reculs (c'est-à-dire qu'il est impossible de traverser un hex. occupé par une autre unité amie ou ennemie), sauf exceptions (voir 8.2).

Dans tous les cas, seules des unités appartenant au **même corps d'armée** peuvent être empilées ensemble (mais des unités de corps différents peuvent se traverser selon la règle 8.2).

8.1 - Rangs de support

Certaines unités, lorsqu'elles sont empilées ensembles, bénéficient de bonus au combat ou au tir. Des unités empilées ensemble sont consi-

dérées comme une seule unité (pour le mouvement, le recul, l'avance après mêlée, la destruction, etc).

Lors du placement initial, toutes les unités qui peuvent s'empiler ensembles sont autorisées à le faire. Les unités doivent être empilées dans l'ordre de support, l'unité au-dessus de la pile étant considérée comme au premier rang (c'est elle qui combat), l'unité au bas de la pile étant considérée au dernier rang.

● Avance de l'unité au premier rang

Une unité au sommet d'un pile peut, seule ou au sein d'un groupe, avancer indépendamment pendant le mouvement, uniquement sur ses hex. de front. Elle ne peut pas reculer seule.

● Recul de l'unité au dernier rang

Une unité au bas d'une pile peut, seule ou au sein d'un groupe, reculer indépendamment pendant le mouvement, uniquement sur ses hex. d'arrière. Elle ne peut pas avancer, sauf si elle peut traverser les unités des rangs précédents (voir 8.2).

Constitution des rangs de support

Pour entrer dans un hex. apporter un rang de support, une unité doit pénétrer par un des deux hex. arrière et posséder la même orientation que l'unité déjà présente; l'unité qui entre est alors placée en-dessous de la pile. Ce mouvement est possible dans une ZdC ennemie (tout en respectant la règle 7.1).

Une unité qui entre dans un hex. pour apporter un rang de support doit stopper son mouvement. L'unité ainsi formée peut faire ensuite des mouvements de marche, en respectant la règle 9.3. De la même manière, une unité qui recule peut entrer dans un hex. rechercher un rang de support si elle entre par un hex. de front (l'unité est placée au-dessus).

Une unité faisant une **avance impétueuse** (9.5) ne peut pas entrer dans un hex. pour apporter un rang de support.

8.2 - Exceptions d'empilement

Important : quelles que soient les exceptions ci-dessous, une unité **adjacente** avec une unité ennemie ne peut jamais être traversée par une unité amie.

● Psiloi

Les unités de Psiloi peuvent traverser n'importe quelle unité amie qui présente la même orientation ou l'orientation inverse. Les unités **montées** (et elles seules) peuvent traverser des unités de Psiloi amies présentant la même orientation ou l'orientation inverse.

● Archers

Les unités d'Archers (sauf [**X**]) peuvent traverser des unités de Lames amies présentant la même orientation ou l'orientation inverse. De même, des unités de Lames peuvent traverser des Archers (sauf [**X**]) présentant la même orientation ou l'orientation inverse.

● Bagages

Les Bagages peuvent être traversés par tous les types d'unités à pied amies.

● Eléments impétueux

Les unités faisant une avance spontanée (voir 9.5) doivent (et peuvent) traverser toutes les unités amies sur leurs fronts (exception : Eléphants, à contourner). Les unités ainsi traversées doivent obligatoirement et immédiatement effectuer le mouvement suivant :

– unités à pied traversées par des Chevaliers : fuite (11.8);

– troupes impétueuses : effectuent une avance spontanée à la suite des impétueux qui les ont traversées, sauf si elles ont déjà fait une avance spontanée ce tour;

– autres troupes : reculent si possible (ne sont pas éliminées si le recul est impossible).

9 - Mouvement

9.1- Généralités

Une unité se déplace d'hex. en hex. en dépensant son potentiel de mouvement.

Les points de mouvement ne peuvent pas être cumulés de tour en tour, ni d'un mouvement de marche à l'autre (voir 9.3). Le joueur est libre de dépenser tout ou partie des points de mouvement de ses unités (attention cependant aux PA pour le mouvement de certaines unités qui n'utiliseraient pas la totalité de leurs PM, voir 4.2).

Le mouvement d'une unité ou d'un groupe d'unités doit être complètement terminé avant de pouvoir déplacer une autre unité ou groupe d'unités. Par contre, les mouvements de marche (voir 9.3) peuvent être alternés entre unités ou groupes d'unités. Les unités avancent uniquement sur leurs hex. de front ou peuvent reculer sur leur hex. arrière (voir 9.2).

9.2 - Mouvement vers l'arrière

Une unité seule (quel que soit son type) ou un groupe d'unités entièrement constitué de **tirailleurs** peut faire un mouvement normal sur un hex. arrière sans changer son orientation, en respectant éventuellement la limitation de 7.2 si elle se trouve dans une ZdC ennemie.

Dans un même mouvement, une unité ne peut pas combiner mouvement vers l'avant et mouvement vers l'arrière.

9.3 - Mouvements de marche

Une unité ou un groupe d'unités qui se déplace entièrement **à plus de 4 hex.** de toute unité ennemie peut utiliser plusieurs fois son potentiel de mouvement dans le même tour.

Pour chaque **PA** assigné à une unité ou groupe d'unités, l'unité ou groupe d'unités peut utiliser une fois son potentiel de mouvement (c'est-à-dire effectuer un mouvement normal). Voir exemple 3.

Une unité ou un groupe d'unités qui se trouve, au début de sa phase de mouvement, à **4 hex. ou moins** d'une unité ennemie ne peut bouger qu'une fois dans son tour. De même, une unité ou un groupe d'unités qui, lors de son premier mouvement, se rapproche à **4 hex. ou moins** d'une unité ennemie ne peut effectuer aucun autre mouvement ce tour. Enfin, une unité ou un groupe d'unités qui a effectué plus d'un déplacement dans le tour ne peut pas se rapprocher à **4 hex. ou moins** d'une unité ennemie.

9.4 - Mouvement d'un groupe

Le mouvement de toutes les unités d'un groupe doit se faire hex. par hex. (ou rotation de sommet d'hex. par sommet d'hex.) et unité par unité. A chaque dépense d'un PM, toutes les unités du groupe doivent ne pas bouger ou se positionner pour rester conformes à la règle d'appartenance à un groupe (règle 5). Voir exemple 4.

Une unité qui ne suit pas la règle d'appartenance au groupe pendant le mouvement d'un groupe est « abandonnée » et arrête son mouvement. Elle pourra néanmoins se déplacer normalement avec un autre PA, sous réserve de respecter la règle de mouvements de marche.

Une unité qui se déplace au sein d'un groupe ne peut pas dépasser son potentiel de mouvement, même si des unités plus rapides se déplacent avec le groupe. Toutes les unités au sein d'un groupe ne sont pas obligées de dépenser le même nombre de points de mouvement.

9.5 - Avances spontanées

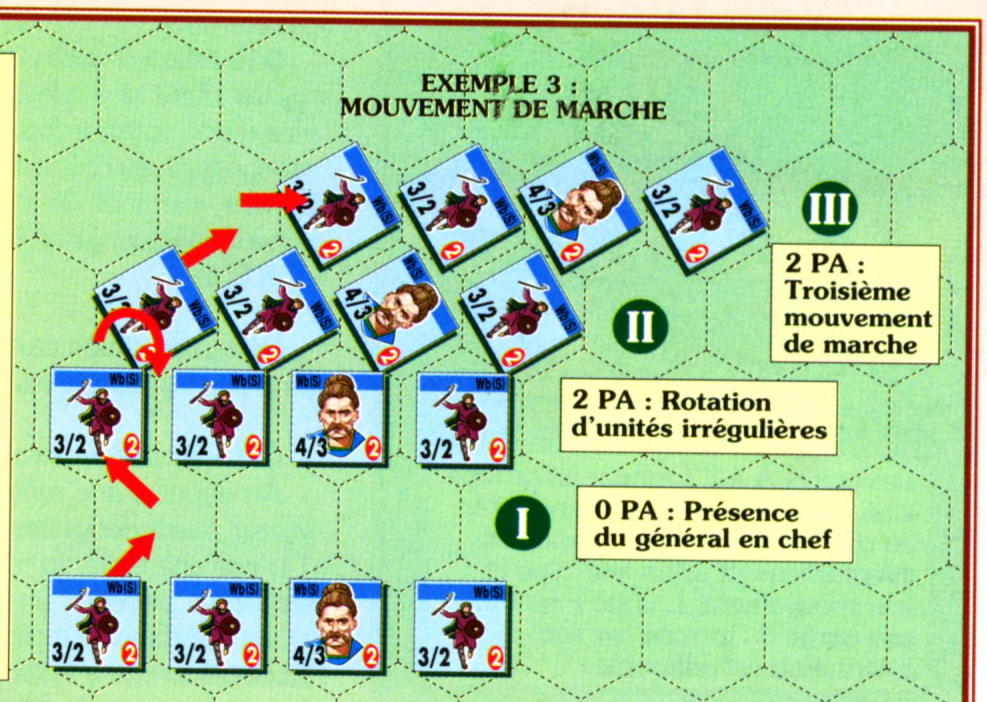
Les unités impétueuses (voir 2.6) sont susceptibles d'effectuer des avances spontanées.

Si un joueur ne dépense pas de PA (ou ne dispose pas d'assez de PA) pour « retenir » une unité impétueuse, cette unité, à la fin de la phase de mouvement du joueur, avance obligatoirement vers l'ennemi. Voir exemple 5.

● Une unité faisant une avance spontanée doit respecter les règles suivantes :

– l'unité se déplace seule, jamais en groupe et effectue une seule avance du maximum de son potentiel de mouvement (pas de mouvement de marche);

Au début de son tour, le joueur franc, dont l'armée est commandée par deux généraux irréguliers (voir scénario 1), jette un d6 pour chaque corps. Il obtient 4 pour le corps de Clovis et commence ses mouvements.
Il dépense 1 PA pour faire avancer sa ligne de Barbares de deux hex. mais, comme Clovis est le général en chef de l'armée et qu'il se déplace avec ce groupe, le « point gratuit » du général en chef peut s'appliquer : la dépense de PA est donc ramenée à 0.
Puis, le joueur souhaite faire tourner d'un sommet d'hex. toute sa ligne (1 PM) et avancer d'un hex. (1 PM). Ce mouvement lui coûte 2 PA (coût de base + rotation d'unités irrégulières). Ce deuxième mouvement aurait été interdit si des unités ennemies s'étaient trouvées alors à quatre hex. ou moins de la ligne de Barbares.
De plus, ayant effectué un mouvement de marche (plus d'un mouvement), les Barbares ne peuvent maintenant plus se rapprocher à 4 hex. ou moins d'unités ennemies ce tour.
Le joueur souhaite maintenant effectuer un troisième mouvement avec ce groupe. Il fait avancer de deux hex. sa ligne, ce qui lui coûte 2 PA (coût de base + troisième mouvement de marche d'unités irrégulières). Le joueur a alors dépensé tous ses PA. Les autres unités du corps ne peuvent donc pas se déplacer ce tour. De plus, les autres unités de Barbares du corps qui ne se sont pas déplacées avec ce groupe sont forcées d'effectuer des avances spontanées vers l'ennemi puisqu'elles n'ont ni été retenues, ni ne se sont déplacées.



– l'unité doit se diriger, en priorité **dans l'ordre suivant** :

1. vers l'unité ennemie la plus proche située à une distance de 4 hex. ou moins.

2. vers les Bagages ennemis les plus proches en vue.

3. vers l'unité ennemie la plus proche en points de mouvement.

– l'unité doit s'orienter (en dépensant les PM normaux) pour présenter ses **deux hex. de front** vers l'unité vers laquelle elle se dirige.

● Une unité impétueuse peut ignorer, pour son avance spontanée :

– pour une unité montée impétueuse, toute unité ennemie située en terrain difficile ou dans des fortifications;

– pour toutes les unités impétueuses, toute unité ennemie de **tirailleurs** non située directement au-delà de ses hex. de front (avant l'avance impétueuse).

Une unité arrête son avance spontanée dès qu'elle a une unité ennemie dans sa ZdC ou que son avance est rendue impossible par des unités amies qu'elle ne peut pas traverser (unité amie adjacente à une unité adverse, Eléphants).

● Il n'est pas nécessaire de retenir une unité impétueuse dans les cas suivants :

– l'unité, seule ou au sein d'un groupe, effectue un mouvement d'au moins **un hex.** durant la phase de mouvement;

– l'unité inclut déjà une unité ennemie dans sa ZdC ou l'unité est située dans la ZdC d'une unité ennemie;

– l'unité appartient au corps d'armée d'un général allié non fiable (voir 4.3).;

– l'unité appartient à un corps d'armée démoralisé (mais, dans ce cas, l'unité doit faire un mouvement de fuite, qui peut être retenu, voir 12.3).

9.6 - Influence du terrain

L'entrée dans un hex., quel que soit le type de terrain ou les niveaux, coûte toujours **1 PM**.

Certaines unités ont un potentiel de mouvement réduit selon le terrain :

– les unités de LH, Cv et Kn (F) ont leur potentiel de mouvement réduit de **1** si elles se déplacent dans du terrain accidenté.

10 - Tirs

Pendant la phase de tirs à distance, les unités d'Archers **des deux camps** doivent effectuer des tirs à distance sur des unités en vue et à portée de tir. Le joueur actif résout en premier ses tirs dans l'ordre de son choix.

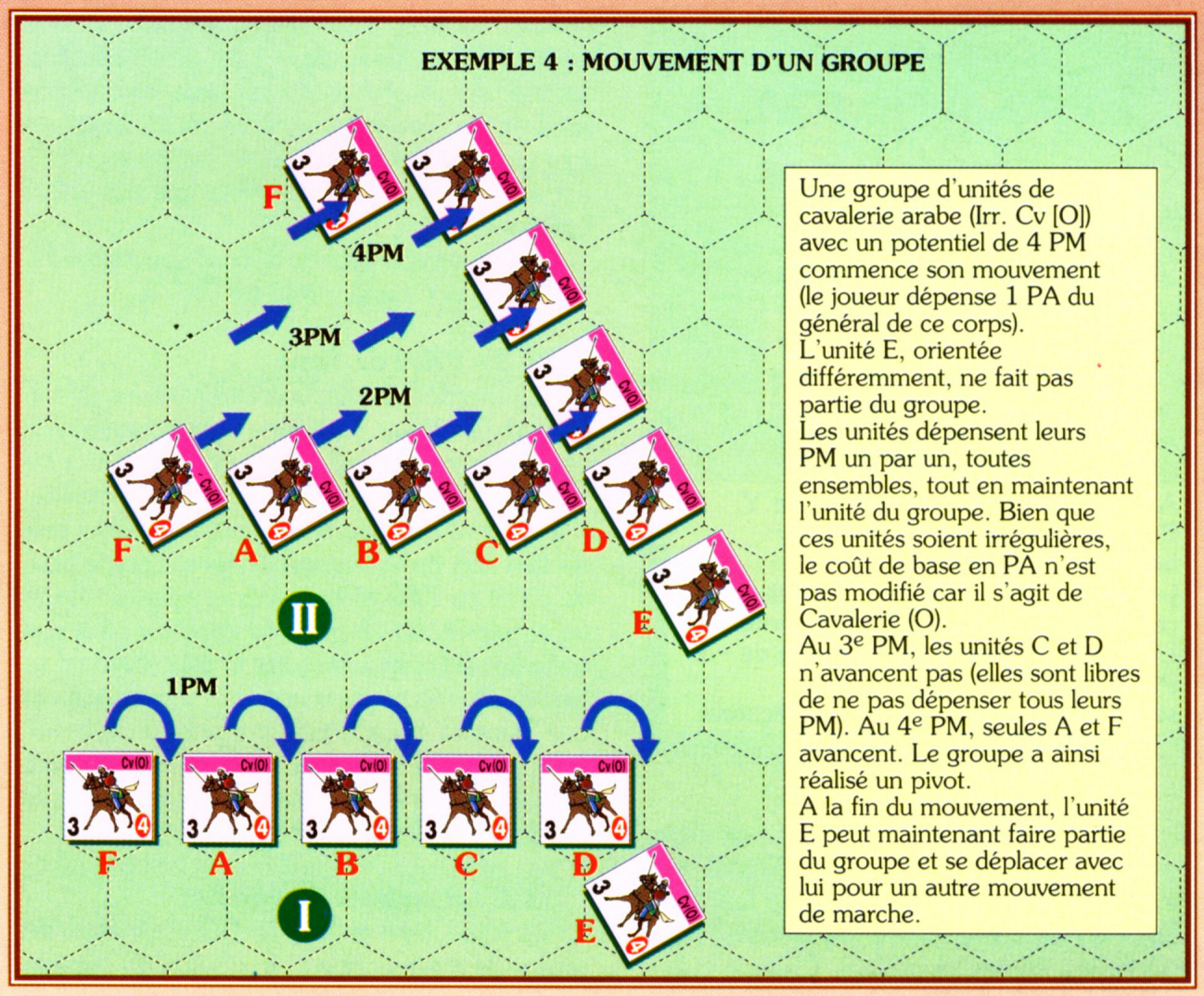
10.1 - Limitations de tir

– Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir par tour. Une unité ne peut subir qu'un seul tir. Une unité capable de tirer qui subit un tir doit obligatoirement utiliser sa capacité de tir pour riposter à ce tir (voir 10.4).

– Une unité qui a effectué des mouvements de marche pendant sa phase de mouvement ne peut pas tirer.

– Une unité ne peut pas tirer si une unité ennemie se trouve dans sa ZdC ou si elle se trouve dans la ZdC d'une unité adverse.

De même, une unité d'Archers qui apporte un débord à une unité amie au contact ne peut pas tirer.


EXEMPLE 4 : MOUVEMENT D'UN GROUPE
F
4PM
3PM
2PM
A
B
C
D
E
II
1PM
I
Une groupe d'unités de cavalerie arabe (Irr. Cv [O]) avec un potentiel de 4 PM commence son mouvement (le joueur dépense 1 PA du général de ce corps).
L'unité E, orientée différemment, ne fait pas partie du groupe.
Les unités dépensent leurs PM un par un, toutes ensembles, tout en maintenant l'unité du groupe. Bien que ces unités soient irrégulières, le coût de base en PA n'est pas modifié car il s'agit de Cavalerie (O).
Au 3e PM, les unités C et D n'avancent pas (elles sont libres de ne pas dépenser tous leurs PM). Au 4e PM, seules A et F avancent. Le groupe a ainsi réalisé un pivot.
A la fin du mouvement, l'unité E peut maintenant faire partie du groupe et se déplacer avec lui pour un autre mouvement de marche.

– Il est interdit de tirer sur une unité ennemie qui est en contact frontal avec une unité amie ou qui apporte un débord pour un combat.

– Une unité qui tire est obligée de prendre pour cible l'unité ennemie **la plus proche** (en hex.) dans sa ligne de tir (au choix du joueur en cas d'égalité).

10.2 - Lignes de vue

Les unités d'Archers ne peuvent tirer que sur les unités situées directement au-delà de leur hex. de front (voir exemple 6).

Pour contrôler la ligne de vue d'une unité, le joueur trace une ligne entre le centre de l'hex. occupé par l'unité tirant et le centre de l'hex. occupé par l'unité visée. La vue est bloquée si la ligne de vue traverse un hex. (bord inclus) occupé par un obstacle (niveau de colline supérieur au niveau des deux éléments, bois, bâtiments, verger). De plus, les **unités** amies ou ennemies (bord d'hex. occupé inclus) bloquent le tir (mais pas la ligne de vue).

10.3 - Soutien au tir

Des unités capables de tirer sur la même cible et qui sont adjacentes les unes aux autres ne tirent pas séparément sur cette cible. Une des unités est considérée comme l'unité de base, au choix du joueur, les autres unités servant à apporter un débord.

Une unité ne peut pas appuyer un tir lorsqu'elle a elle-même la possibilité d'effectuer un tir sur une autre unité ennemie. Elle est alors obligée de tirer sur cette unité séparément.

Les Archers peuvent également bénéficier d'un rang de support, au tir uniquement (**pas en mêlée**). Pour chaque unité adverse en débord ou en support, l'unité cible subit un malus de **– 1** au dé (jusqu'à un maximum de **– 2**).

10.4 - Résolution d'un tir

La résolution d'un tir se fait de la même manière que la mêlée (voir 11), en appliquant immédiatement les résultats. Bien évidemment, le tireur ne peut subir aucun résultat défavorable pour lui, sauf en cas de tir de riposte. Quand un tir provoque un tir de riposte, les deux unités peuvent être affectées par le tir, comme lors d'une mêlée.

Une unité d'Archers utilise la valeur tactique correspondant à sa cible (à pied ou montée), les unités qui subissent un tir utilisent la valeur tactique de combat à pied (exception : les **Chevaliers** qui subissent un tir utilisent leur valeur tactique montée [**+ 4**]).

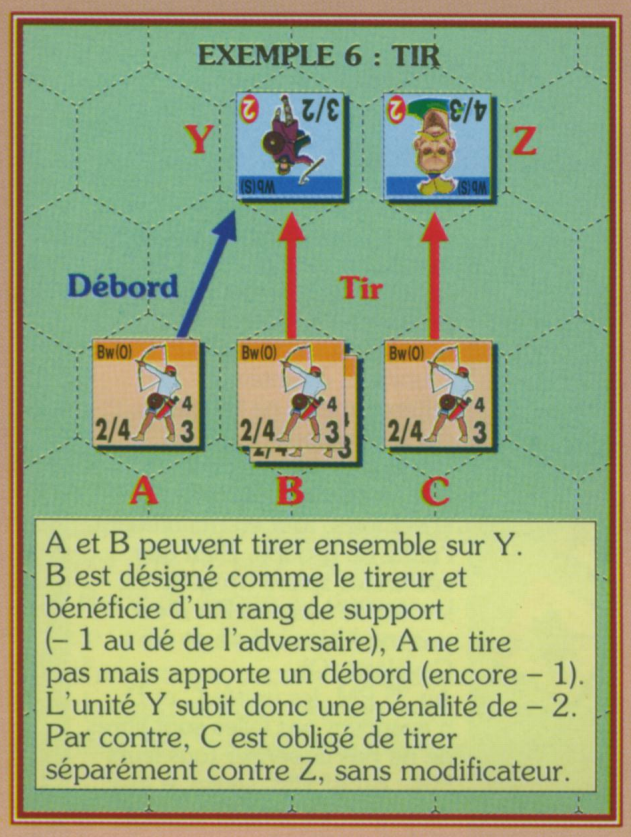
11 - Mêlées

Les mêlées englobent le combat au corps-à-corps mais également le harcèlement à courte distance pratiqué par certaines unités légères.

11.1 - Généralités

Pendant la phase de mêlée, toutes les unités du joueur actif qui ont au moins une unité sur

EXEMPLE 5 :
MOUVEMENTS IMPETUEUX
X
Y
A
B
C
D
E
E'
Z
A la fin d'une phase de mouvement, ces unités de Barbares n'ont pas bougé et n'ont pas été retenues. Elles effectuent donc, l'une après l'autre, une avance spontanée obligatoire. Elles peuvent ignorer l'unité de tirailleurs sur leur droite car celle-ci n'est pas située directement sur leur front avant l'avance. A, C et D se dirigent tout droit vers les unités les plus proches. Le joueur décide que B se dirigera vers l'unité Y : B doit alors se tourner pour faire face à Y (1 PM) et avance d'un hex. Le joueur aurait pu faire avancer B vers n'importe laquelle des unités ennemies car elles sont toutes à même distance mais, de toutes manières, B doit changer son orientation pour faire face à l'ennemi. Enfin, le joueur décide de faire avancer E vers Z (pour garder son flanc), il y est autorisé car une unité n'est pas obligée d'ignorer une unité de tirailleurs qui n'est pas sur son front.


EXEMPLE 6 : TIR
Y
Z
Débord
Tir
A
B
C
A et B peuvent tirer ensemble sur Y.
B est désigné comme le tireur et bénéficie d'un rang de support (– 1 au dé de l'adversaire), A ne tire pas mais apporte un débord (encore – 1). L'unité Y subit donc une pénalité de – 2. Par contre, C est obligé de tirer séparément contre Z, sans modificateur.

leur hex. de front **doivent** soit engager en mêlée une unité adverse, soit apporter un débord pour une autre mêlée contre une unité sur leur front

Le joueur actif détermine et résout dans l'ordre de son choix toutes les mêlées. Chaque mêlée est résolue avant de passer à une autre.

Une unité ne peut combattre qu'une seule unité ennemie par tour, le nombre de débords apportés à d'autres mêlées n'étant pas limité. Une unité ne peut se faire attaquer qu'une seule fois par tour.

11.2 - Résolution d'une mêlée

Au début de chaque mêlée, le joueur actif indique quelle unité ennemie est engagée par une de ses unités. L'unité ennemie engagée pivote alors si nécessaire afin de présenter son front (voir 6.3). Une unité déjà en contact frontal avec une unité active ne pivote pas car elle doit obligatoirement être engagée par une unité active déjà sur son front.

Une fois les unités qui combattent l'une contre l'autre déterminées, **chaque** joueur jette un d6 et applique les modificateurs suivants (voir tableau des modificateurs de combat page 34) :

– valeur tactique de l'unité;
– bonus de rangs de support;
– modificateurs tactiques;

Le nombre obtenu est comparé au score de l'adversaire et **on applique alors** les éventuels modificateurs de qualité de troupe.

11.2 - Unités en débord

A chaque mêlée, le joueur actif détermine une de ses unités comme l'unité engageant l'unité adverse. Des unités amies adjacentes à une unité adverse qui se fait engager peuvent apporter un débord au combat, sous certaines conditions :

– une unité apporte automatiquement un débord contre toute unité ennemie située sur un hex. de flanc si l'unité qui déborde se trouve elle-même sur le flanc de l'unité adverse (exemple 7);

– une unité peut déborder toutes les unités ennemies situées sur ses hex. de front qui sont engagées par d'autres unités amies, sauf exceptions suivantes;

– une unité ne peut déborder une unité ennemie sur un hex. de front que si son autre hex. de front est libre d'unité ennemie en contact frontal avec elle (exemple 7).

– une unité d'Eléphants ne peut pas apporter de débord pour un combat mené par une unité montée amie (y compris une autre unité d'Eléphants).

Pour chaque unité adverse en débord, une unité subit un malus de **– 1** au dé de combat. Lors d'une résolution de combat, les débords sont pris en compte contre les unités inactives (qui sont engagées) mais aussi contre les unités actives (qui engagent) débordées par des unités inactives.

Le malus maximum de débord que peut subir une unité lors d'une mêlée est de **– 3**.

11.3 - Prise de flanc

La prise de flanc est une attaque avec débordement particulier. La bonne compréhension de ce mécanisme est essentielle pour maîtriser les tactiques de combat de *Champs de bataille*.

Une unité débordant une unité adverse lui présentant **son flanc ou son arrière** et qui se trouve dans sa ZdC effectue une prise de flanc (exemple 8). Cette prise de flanc ne peut pas avoir lieu si l'unité effectuant le débordement se trouve elle-même dans une ZdC ennemie (bien que, dans ce cas, elle peut apporter un débord).

Une unité qui subit une prise de flanc ne peut pas reculer suite à un recul après combat, elle est alors **éliminée** selon la règle 11.7.

11.5 - Résultats de combat

Selon le type d'unité et la différence entre les scores de chaque joueur, le résultat du combat peut être un nul (égalité des scores), un recul ou la destruction d'une des unités (voir table de résultats de combat). Voir table des résultats de combat page 34.

● **Nul** : les unités ne bougent pas. Elles peuvent de nouveau se combattre à la séquence suivante ou engager une autre unité en contact frontal.

● **Recul** : l'unité doit immédiatement reculer sur un de ses hex. arrière (voir 11.6).

● **Elimination** : l'unité est immédiatement retirée du jeu (voir 11.7).

● **Fuite** : l'unité doit immédiatement effectuer un mouvement de fuite (11.8).

Unités en débord : les unités apportant un débord doivent reculer si l'unité du même camp qui combat subit un résultat de recul, de fuite ou de destruction **et** que l'unité débordée est sur le front de l'unité qui déborde. Les règles normales de recul s'appliquent. Exception : une unité montée faisant une **prise de flanc** (pas un simple débord) et qui se trouve dans du terrain difficile est éliminée si elle doit reculer.

11.6 - Recul

Une unité qui recule suite à un tir ou une mêlée doit obligatoirement le faire vers un de ses deux hex. arrière (au choix du joueur) sans changer son orientation. Il est possible de reculer dans une ZdC ennemie.

Une unité qui recule doit respecter les contraintes suivantes :

– elle ne peut pas reculer dans un hex. occupé par une unité ennemie, dans un hex. infranchissable ou des fortifications;

– elle peut reculer à travers un hex. occupé par une unité amie orientée dans la même direction et qu'elle peut traverser (voir 8.2). L'unité recule alors jusqu'à un hex. arrière libre;

– elle peut reculer en repoussant une unité amie qu'elle ne peut pas traverser mais qui présente la même orientation. L'unité ainsi repoussée doit suivre les règles normales de recul. Il est toutefois impossible de repousser une unité d'Eléphants.

– elle peut reculer en repoussant une unité amie de **Psiloi** orientée dans une autre direction sauf si cette unité est située dans la ZdC d'une unité ennemie. Les Psiloi ainsi repoussés le sont sur un des deux hex. opposés au recul de l'unité (les conséquences normales de recul s'appliquent);

– elle peut reculer dans un hex. arrière occupé par une unité amie si cela est conforme à la règle des rangs de support;

– elle ne peut pas reculer en repoussant ou en traversant une unité amie autre que des Psiloi et orientée dans une direction différente.

Une unité traversée ou repoussée par une unité d'Eléphants qui recule part en fuite (voir 11.8).

Une unité qui est dans l'impossibilité de reculer sur ses deux hex. arrière ou qui subit un résultat de recul avec une prise de flanc est détruite.

EXEMPLE 7 : COMBAT

C'est le tour du joueur franc, il est libre d'engager ses combats dans l'ordre qu'il souhaite.

L'unité C est obligée de combattre car elle ne peut apporter aucun débord (ses deux hex. de front sont occupés par des unités ennemies). Elle décide d'engager l'unité 4. L'unité 4 subira donc un débord venant de D. Par contre, C subit un débord venant de 3 mais également un débord de flanc de l'unité 2. Si C combat, elle subira donc un malus de **– 2** à son dé.

Autre possibilité, le joueur peut engager C contre l'unité 3 (avec le seul débord de flanc venant de 2) et D contre 4. Enfin, si l'unité A engage 2, elle subira un débord venant de 1 mais l'unité 2 subira un débord venant de B et C.

Dans cette configuration, la meilleure solution est d'abord d'engager 2, qui fait subir un débord de flanc à l'unité C, en espérant la repousser ou la détruire.

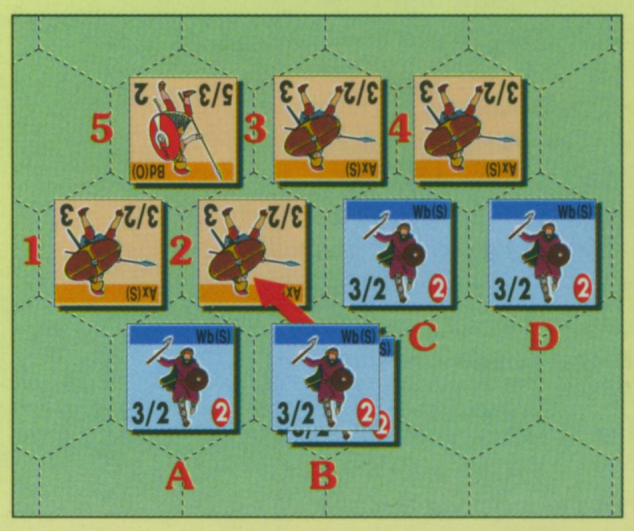
Résolution du combat

Le joueur décide de faire combattre B contre 2, avec C en débord automatique.

Calcul des valeurs de combat : B a une valeur tactique de + 3, plus un rang de support (+ 1) pour un total de **4**. L'unité 2 a une valeur tactique de + 3, débordée (– 1), pour un total de **2**.

Les joueurs jettent chacun un dé : le Franc obtient 4, pour un total de 8, le Romain obtient 1, pour un total de 3. L'Auxilia étant **(S)**, l'unité ajoute 1 à son résultat car son score est inférieur à celui de l'adversaire. Le total du joueur romain est donc de 4, ce qui est la moitié du score du joueur franc, l'unité est détruite. Comme ses deux hex. arrière sont occupés par des unités amies, une des unités au choix doit également être éliminée. Le joueur choisit d'éliminer l'unité 5.

Le Barbare étant impétueux, l'unité B avance immédiatement dans l'hex vacant. De fait, il déborde maintenant 1 et 3. Bonne opération pour le joueur franc ! Il est en mesure d'engager les combats suivants en position d'avantage.



Toutes les conséquences normales de la destruction s'appliquent.

11.7 - Destruction

Une unité qui subit un résultat de destruction ou qui ne peut pas reculer est éliminée.

De plus, une unité détruite dont les deux hex. arrière sont occupés par des unités **amies** entraîne la destruction d'une des unités sur ses hex. arrière (au choix du joueur). L'unité détruite de cette manière n'entraîne par contre aucune nouvelle destruction.

Cette destruction supplémentaire ne s'applique pas dans les cas suivants :

– si l'unité détruite ou une au moins des unités en arrière est une unité de Bagages;

– si l'unité en arrière est une unité de Psiloi, sauf si l'unité détruite est elle-même du Psiloi;

– si une fortification existe dans un des hex. arrière;

– si la destruction est due à un **tir** (sauf unité d'Eléphants).

Une unité qui est dans l'impossibilité de reculer sur ses deux hex. arrière suite à la présence d'unités **ennemies** détruit une des unités (au choix du joueur ennemi) si ces **deux** unités présentent leur flanc ou leur arrière.

Dans le cas où les hex. arrière sont occupés par des unités amies **et** ennemies, la règle de destruction des unités arrière ne s'applique pas.

De plus, une unité d'Eléphants détruite (par tir ou mêlée) dont les deux hex. arrière sont occupés par des unités **ennemies** (quelle que soit leur orientation) entraîne :

– le recul d'une unité à pied ou la fuite d'une unité montée (au choix du joueur ennemi).

11.8 - Fuite

Une unité qui subit un résultat de fuite effectue d'abord un mouvement de recul normal (avec toutes les conséquences possibles, 11.6). Elle est ensuite pivotée en direction du bord de carte de son camp (les **deux hex. de front** doivent faire face au bord de carte) et effectue alors un déplacement dans cette direction égal à son potentiel de mouvement.

Lorsque c'est nécessaire, une unité qui fuit peut changer de direction pour éviter des hex. infranchissables (unités ennemies, terrain impassable) mais elle ne peut pas effectuer une rotation de plus d'un sommet d'hexagone consécutif pour contourner un hex. infranchissable. Si c'est le cas, elle est éliminée sans autre conséquence pour les unités adjacentes.

Une unité amie qui ne peut pas être traversée légalement ni contournée est alors traversée « illégalement » par l'unité en fuite. L'unité ainsi traversée se place à l'arrière de l'unité en fuite, avec la même orientation, et l'accompagne de sa distance maximum de mouvement pour le reste de sa fuite.

Une unité qui fuit ignore les ZdC ennemies.

Une unité en fuite peut sortir de la carte si elle dispose de suffisamment de PM. Elle est alors retirée du jeu et compte comme perte.

Une unité qui a effectué une fuite peut agir normalement dès la séquence de jeu suivante.

11.9 - Avance après mêlée

Une unité impétueuse (voir 2.5), **en attaque ou en défense**, doit obligatoirement avancer dans un hex. devenu libre suite à une mêlée (par recul, fuite ou destruction). Seule l'unité qui a engagé le combat, si elle est impétueuse, avance (une unité qui donne un débord n'avance pas).

Une unité impétueuse n'effectue pas d'avance après combat si :

– c'est une unité à pied qui a engagé une unité de tirailleurs;

– elle défend une fortification

– cette avance la ferait sortir de la carte.

Les unités non impétueuses n'avancent jamais après combat.

Dans un empilement comprenant une unité impétueuse soutenue par d'autres unités, toute les unités sont obligées d'avancer (l'inverse n'est pas vrai).

Une unité ne se réoriente pas lors d'une avance après combat.

12 - Démoralisation

A partir d'un certain seuil de pertes, un corps entier (avec toutes ses unités) peut devenir démoralisé et fuir le champ de bataille.

12.1 - Pertes

Les unités éliminées ou celles qui quittent la surface de jeu sont perdues. Les pertes sont comptées de la manière suivante :

– chaque pion de Psiloi ou de Horde perdu compte comme l'équivalent d'un demi-pion;

– chaque pion de Bagages perdu compte comme l'équivalent de deux pions;

– chaque pion perdu de tout autre type compte comme un pion.

Les Bagages d'un corps ne sont pas inclus dans le total de l'équivalent en pions du corps. Néanmoins, en cas de destruction, ils sont comptés comme pertes pour ce corps.

12.2 - Seuil de démoralisation

Un corps d'armée peut devenir démoralisé dans les deux cas suivants :

– à la fin du tour d'un joueur, au moins un tiers de ses équivalents en pions a été perdu. Le corps est alors automatiquement démoralisé;

– le pion représentant le général du corps d'armée est éliminé. Dans ce cas, si le prochain dé d'action attribué à ce corps est **inférieur ou égal** au nombre de ses équivalents en pions déjà perdus (pion du général inclus), le corps devient démoralisé. Ce « test » n'a lieu qu'une fois.

12.3 - Conséquences de la démoralisation

Chaque tour suivant, le joueur jette normalement ses dés de PA mais, jusqu'à la fin de la partie, il ne peut utiliser les PA attribués à un corps démoralisé que pour faire agir normalement **un seul pion** (mais sans mouvement de marche) et pour retenir les autres unités ou groupes d'unités de ce corps (y compris les Bagages mobiles). Toutes les unités non retenues doivent effectuer un mouvement de fuite vers le bord de carte ami (voir 11.8) sauf si elles sont situées dans la ZdC d'une unité ennemie ou si leur ZdC inclut une unité ennemie.

Une unité retenue ne peut effectuer aucune rotation.

Une unité (général inclus) appartenant à un corps d'armée démoralisé voit son facteur de combat réduit de **1** mais elle engage normalement les unités adverses.

13 - Victoire

Le premier joueur qui parvient à démoraliser deux corps ennemis, quel que soit le nombre de corps total dans l'armée ennemie, **ou** qui détruit la moitié du nombre d'équivalents pions (12.1) de l'armée, remporte la partie.

Pour le calcul des pertes, les unités d'un corps démoralisé sont entièrement perdues, même si elles sont encore sur la table. Exception : les Bagages ne comptent comme perdus que s'ils sont détruits au combat.

Le jeu se termine quand un des joueurs emporte la partie (le nombre de tours de jeu n'est pas pris en compte).

14 - Armées et placement

14.1 - Liste d'armées

Pour commencer avec *Champs de bataille*, nous vous proposons des scénarios historiques, avec listes d'armées préparées. Des extensions avec listes d'armées simplifiées seront proposées par la suite pour permettre aux joueurs de composer leurs propres armées.

La planche de pion proposée dans ce numéro, sur le thème des Ages sombres, comprend les armées suivantes (les références se rapportent aux listes d'armées WRG) :

– Premiers Francs (livre II, n° 72);
– Romains patriciens (livre II, n° 83);
– Francs carolingiens (livre III, n° 28);
– Musulmans d'Afrique du Nord (livre III, n° 33);
– Perses sassanides (livre II, n° 69);
– Premiers Byzantins (livre III, n° 4).

Les deux dernières armées ne sont pas utilisées dans les scénarios de ce numéro mais serviront par la suite.

Composition des armées

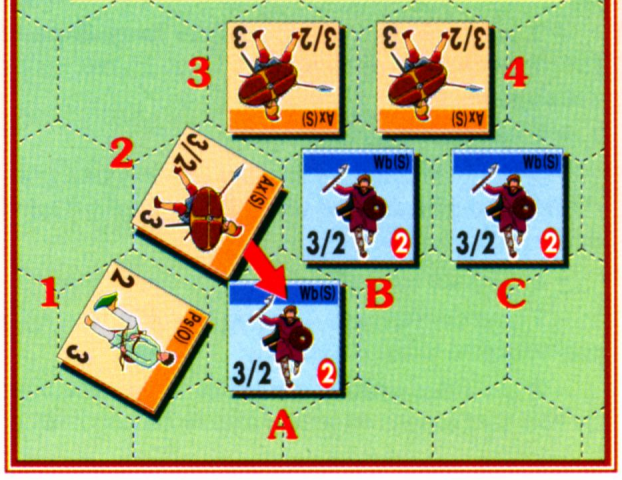
Ce chapitre ne concerne que les joueurs qui disposent déjà des listes d'armées WRG.

La surface de jeu des cartes de *VaeVictis* étant plus réduite que la surface standard de jeu pour *DBM*, il convient d'utiliser un budget de 200 points (plutôt que 400).

Les minima et maxima d'unités exigés ou autorisés dans les listes sont à diviser par deux (ex. : 3 à 6 unités deviennent 2 ou 3 unités). Chaque armée doit comprendre au moins deux corps. Les armées des scénarios présentés ici font exactement 200 points.

EXEMPLE 8 : PRISE DE FLANC

C'est le tour du joueur romain. L'unité 2 ne peut pas réaliser une prise de flanc sur B car elle se trouve dans la Zone de contrôle de l'unité A. Par contre, si l'unité 2 engage A, l'unité 1 peut réaliser une prise de flanc sur A. Dans ce cas, l'unité A sera éliminée si elle subit un résultat de recul. Le joueur romain décide de résoudre ce combat en premier. Malheureusement, l'unité 2 fait moins que son adversaire et elle doit reculer. Dans ce cas, l'unité 1, qui apporte le débord, est obligée de reculer également car l'unité qu'elle déborde est sur son front.



14.2 - Placement

La préparation d'une partie s'organise de la manière suivante :

1. Détermination du défenseur

Si les camps ne sont pas déterminés par le scénario, chaque joueur jette un dé et ajoute le facteur d'agressivité de son armée. Le joueur qui fait le score le plus élevé est l'attaquant.

2. Choix du côté

L'attaquant choisit un côté de la carte (côté le plus large) et jette un d6. Sur un résultat de **1 à 4**, il se place sur le côté choisi; sur un résultat de **5 ou 6**, il se place sur l'autre côté. Le défenseur se place en face de l'attaquant.

Chaque joueur, défenseur en premier, place alors ses Bagages sur des hex. adjacents à son bord de carte.

3. Préparation des embuscades

Chaque joueur indique en secret, sur une feuille libre, le placement de ses corps (ex. : corps 1 à droite, corps 2 à gauche) et devra respecter ce placement. De plus, le défenseur peut placer, dans les hex. de terrain accidenté, des unités de Psiloi, au-delà de **5 hex.** du bord de table ennemie. Le placement de ces unités est indiquée sur une feuille libre et elles n'apparaissent pas sur la carte. Ces unités sont visibles par des unités ennemies à **trois hex** et sont alors placées sur la carte, ou dès que le joueur les fait agir.

4. Placement des corps

Le défenseur place son corps le plus nombreux (en pions) à **quatre hex.** ou moins de son bord de carte. L'attaquant place ensuite son corps le plus nombreux (en pions) à **deux hex.** ou moins de son bord de carte. De plus, les unités de chaque camp doivent se placer à plus de **deux hex.** des bords droit et gauche de la carte (sauf unités cachées). Les joueurs alternent ainsi le placement de tous leurs corps. La partie commence avec le tour de l'attaquant.

SCENARIOS

Dans les ordres de bataille suivants, le total en équivalent pions et le seuil de démoralisation sont indiqués pour chaque corps. De plus, chaque armée inclut deux Bagages (immobiles) par corps.

Soissons 486

● **Armée franque**

Corps du général en chef (25/8,5) :
Clovis : général Irr. Wb (S)
Francs saliens : 21 Irr. Wb (S)
Escarmoucheurs : 6 Irr. Ps (S)

Deuxième corps (11/4,5) :
Ragnacaire : sous-général Irr. Wb (S)
Francs saliens : 7 Irr. Wb (S)
Archers : 6 Irr. Ps (O).

● **Armée gallo-romaine**

Corps du général en chef (17/5,5) :
Syagrius : général Reg. Cv (O)
Légionnaires : 8 Reg. Bd (O)
Archers : 8 Reg. Ps (O)
Palatina : 4 Reg. Ax (S)

Second corps (14/5) :
Brenor : sous-général Reg. Cv (O)
Fœderati : 6 Irr. Wb (S)
Milice locale : 7 Reg. Ax (I).

Règles spéciales

– Défenseur et attaquant sont déterminés selon 14.2. Le facteur d'agressivité du Franc est de 3, celui du Gallo-romain de 1.

– Les Psiloi gallo-romains peuvent soutenir les Bd et les Ax contre des Barbares. (Rappel : les unités de Barbares peuvent bénéficier d'un rang de support).

Poitiers 732

● **Ost franque**

Corps du général en chef (18/6) :
Charles Martel : général Irr. Kn (F)
Caballarii : 7 Irr. Kn (F)
Archers : 4 Irr. Bw (I)
Infanterie austrasienne : 6 Irr. Sp (I).

Second corps (14/5) :
Eudes d'Aquitaine : sous-général Irr. Kn (F)
Caballarii : 5 Irr. Kn (F)
Archers : 2 Irr. Bw (I)
Infanterie aquitaine : 6 Irr. Sp (I).

● **Pillards sarrazins**

Corps du général en chef (13/5) :
Abd al Rahman : général Irr. Cv (O)
Cavalerie arabe : 12 Irr. Cv (O).

Second corps (23/8) :
Mustapha : sous-général Irr. LH (O)
Cavalerie berbère : 10 Irr. LH (O)
Infanterie berbère : 10 Irr. Sp (I)
Javeliniers berbères : 2 Irr. Ax (I)

Règles spéciales

– le Franc est défenseur.

– Tous les **Kn (F)** peuvent démonter en **Sp (S)** ou se placer ainsi en début de partie. (Rappels : toutes les unités de Sp et de Kn sont impétueuses; toutes les unités de Lances peuvent bénéficier d'un rang de support). ❐

MODIFICATEURS DE COMBAT

1. Modificateurs de rangs de support

+ 1 pour une unité composée de deux pions **Cv** uniquement contre de la Cv ou de la LH.

+ 1 pour une unité composée de deux pions de **Lames** en terrain clair contre des Kn.

+ 1 pour une unité composés de deux pions de **Lances de même qualité** et en terrain clair.

+ 1 pour une unité composée d'un **Psiloi** soutenu par un **Psiloi (O)** contre des Psiloi uniquement.

+ 1 pour une unité composée de deux pions de **Barbares**.

+ 1 (si autorisé par la liste d'armées) pour une unité composée d'un ou plusieurs pions de **Lances**, **Lames**, **Piquiers** ou **Auxilia** soutenue par un pion **Psiloi armé d'arcs** contre des Barbares ou des unités montées (sauf Kn [X]).

2. Modificateurs tactiques

+ 1 pour une position d'avantage : plus haut sur une colline ou derrière une rivière.

+ 1 pour une unité de **Chevaliers irréguliers** ou **(S)** contre des Chevaliers réguliers (O) ou (F), sauf contre des chariots.

– 1 par débord (tir ou mêlée).

– 1 pour une unité subissant un tir d'une unité d'Archers qui bénéficie d'un rang de support (jusqu'à deux rangs possibles).

– 1 si l'unité fait partie d'un corps démoralisé.

– 1 pour des **Archers** tirant ou en mêlée alors qu'ils sont situés en terrain difficile*.

– 2 pour des **unités montées en mêlée** alors qu'elles sont situées en terrain difficile ou accidenté ou engagées contre des unités situés en terrain difficile ou accidenté.

– 2 pour des **Barbares (S) ou (O)** ou des **Lames** situées en terrain difficile ou accidenté lors d'une mêlée.

– 2 pour des **Hordes (O)**, des **Lances** ou des **Bagages** situées en terrain difficile ou accidenté lors d'une mêlée.

● **Modificateurs de qualité de troupe**

Ce modificateur s'applique **après** le calcul du score final de chaque unité.

+ 1 pour une unité **(S)** en mêlée dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse (sauf contre Eléphant).

+ 1 pour une unité **(S)** subissant un tir et dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse.

+ 1 pour une unité **(S)** effectuant un tir contre une unité dont le score est inférieur.

– 1 pour une unité **(I)** dont le score est inférieur ou égal à celui de l'unité adverse (tir et mêlée)

– 1 pour des troupes **(F)** dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse en mêlée durant un tour ennemi.

– 1 pour des troupes **(F)** subissant un tir et dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse.

RESULTATS DE COMBAT

1. Score inférieur à l'adversaire mais supérieur à la moitié de son total :

– **Eléphants** : **détruits** par Psiloi, Auxilia, Artillerie, Cavalerie légère ou par toutes troupes si l'unité d'Eléphants est en terrain difficile. Sinon **recul**.

– **Chevaliers** : **détruits** par Eléphants et Cavalerie légère, par des Archers (S) à la première mêlée ou par toute autre troupe si l'unité de Chevaliers est située en terrain difficile. Sinon **recul**.

– **autres troupes montés** : **détruites** si situées en terrain difficile. Sinon **recul**.

– **Lames, Piquiers, Lances** : **détruits** sur un terrain dégagé par Chevaliers, Sacrifiables ou Barbares. Sinon **recul**.

– **Auxiliaires** : **détruits** sur un terrain dégagé par des Chevaliers. Sinon **recul**.

– **Archers** : **détruits** par toutes unités montées en mêlée. Sinon **recul**.

– **Barbares** : **détruits** en terrain dégagé par Eléphants, Chevaliers et Sacrifiables. Sinon **recul**.

– **Psiloi** : **détruits** en terrain dégagé par Chevaliers, Cavalerie et Cavalerie légère. **Recul** face à des Eléphants et des Sacrifiables, face à un tir ou face à tous types de troupes en terrain difficile ou accidenté. Sinon **fuite**.

– **Hordes** : **détruits** en terrain dégagé par Eléphants, Chevaliers, Sacrifiables et Barbares. Sinon **recul**.

– **Bagages** : **détruits** en mêlée par tous types d'unité. Sinon **fuite** si mobile.

2. Score inférieur ou égal à la moitié du total de l'adversaire :

– **Cavalerie légère** : **détruite** en terrain difficile ou par toutes unités montées et Archers. Sinon **fuite**.

– **Cavalerie** : **fuite** en terrain dégagé par Lances et Piquiers. Sinon **détruite**.

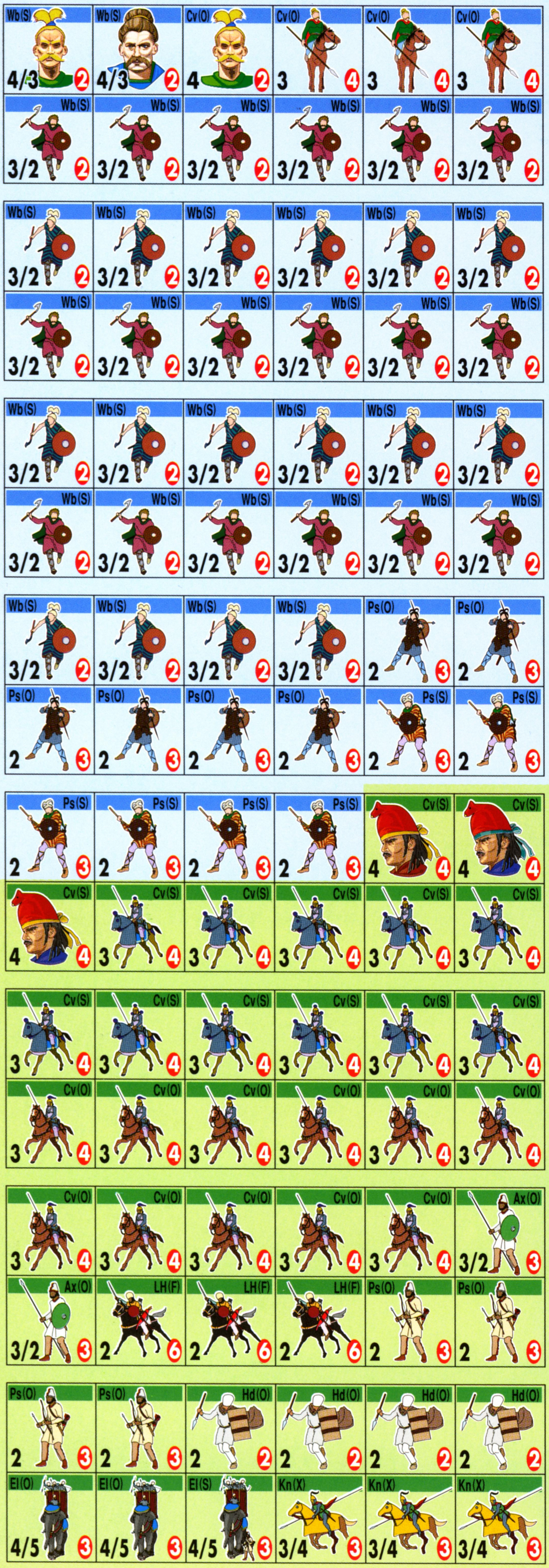
– **Psiloi** : **détruits** si **(X)** ou en mêlée en terrain dégagé par toutes unités montées ou Archers. **Détruits** par Auxilia et Psiloi. Sinon **fuite**.

– **Autres unités** : **détruites**.

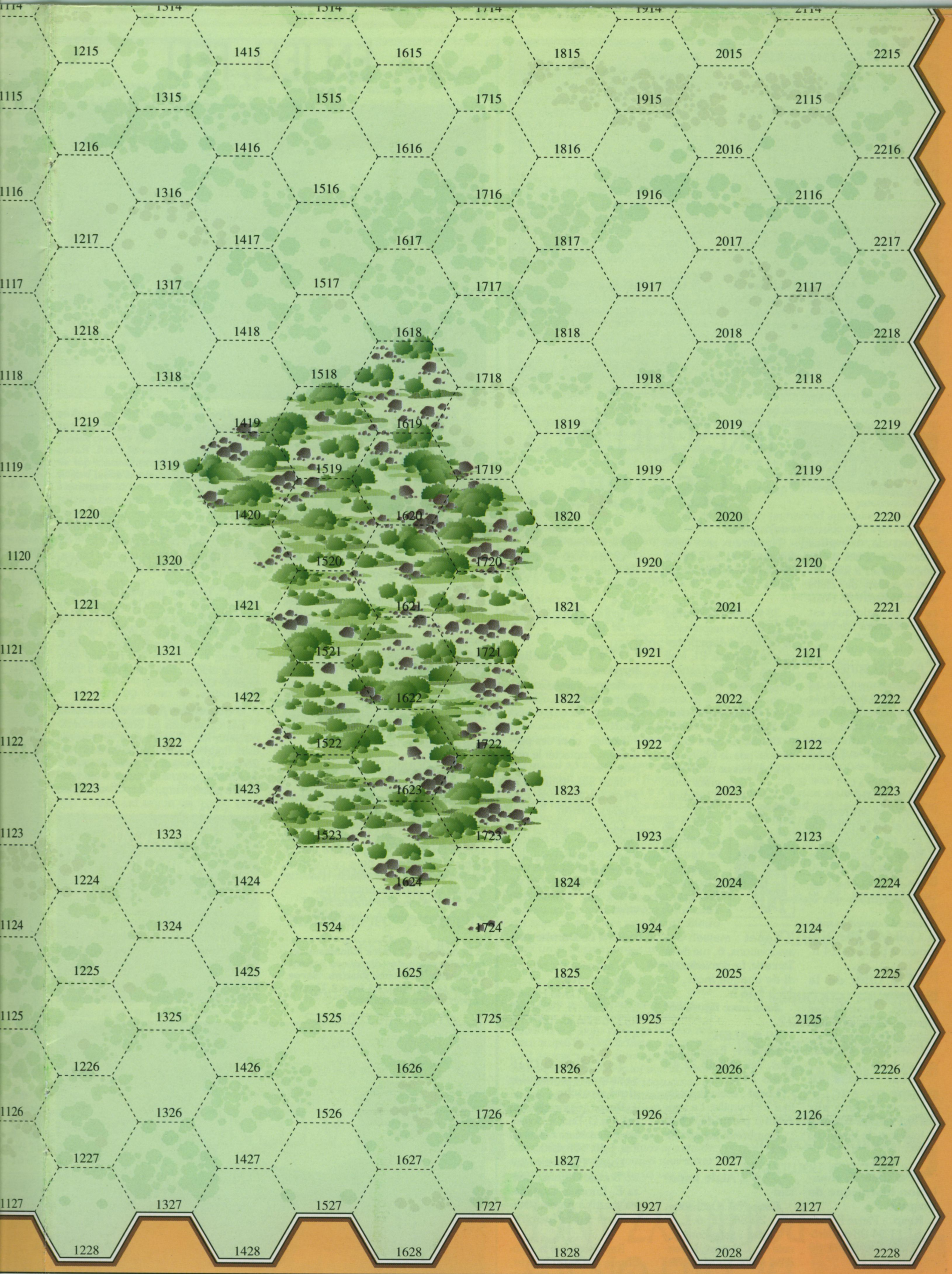
* *Note* : le terrain difficile n'apparaît pas sur notre carte. Ce type de terrain et les règles s'y rapportant apparaîtront dans nos extension à venir.

ATTENTION :

planche de pions
à recto simple
(ne pas coller
recto-verso)


Wb(S) 4/3 2
Wb(S) 4/3 2
Cv(O) 4 2
Cv(O) 3 4
Cv(O) 3 4
Cv(O) 3 4
Wb(S) 3/2 2
Wb(S) 3/2 2
Wb(S) 3/2 2

LES AGES SOMBRES



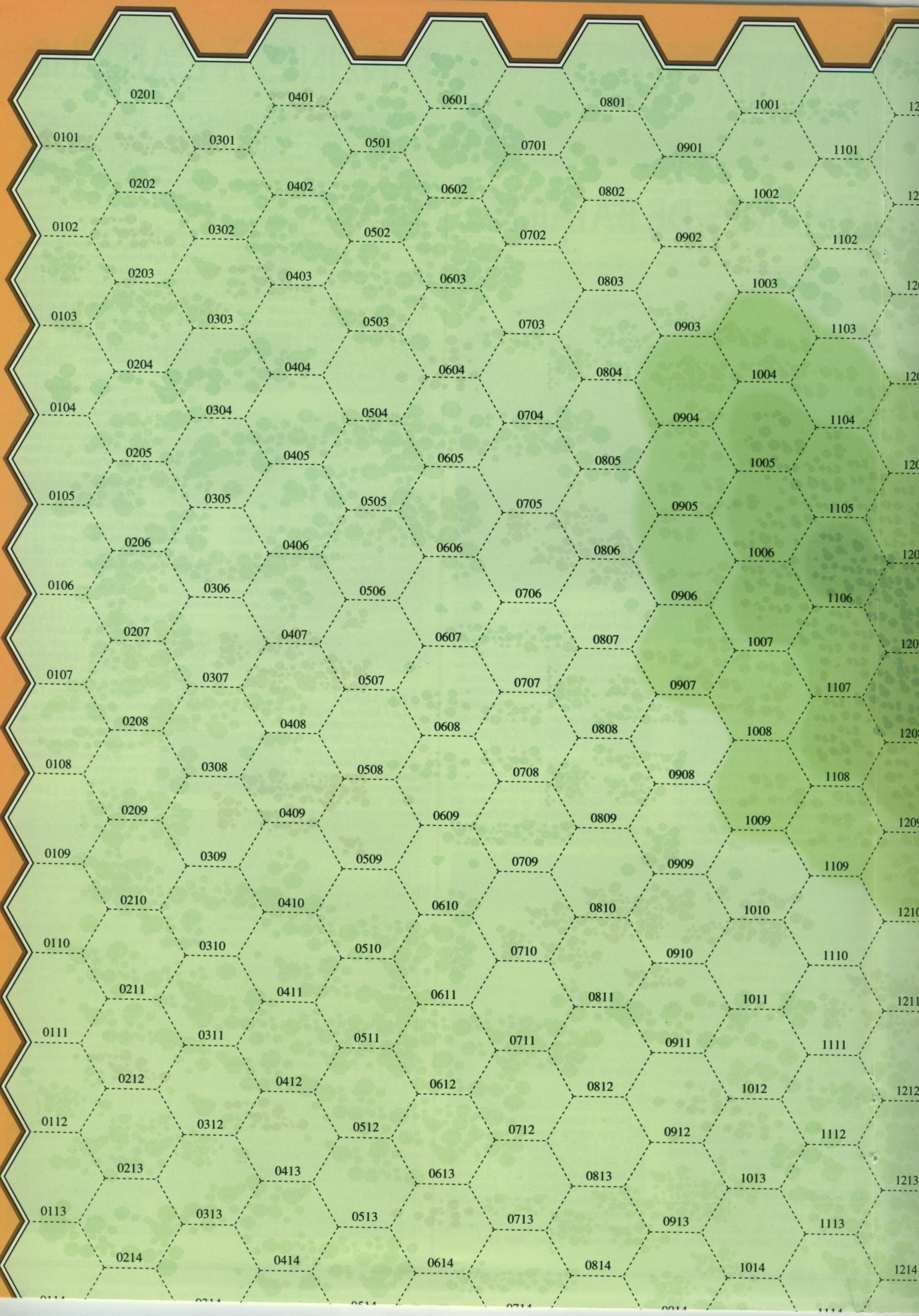
cartographique de *VaeVictis*

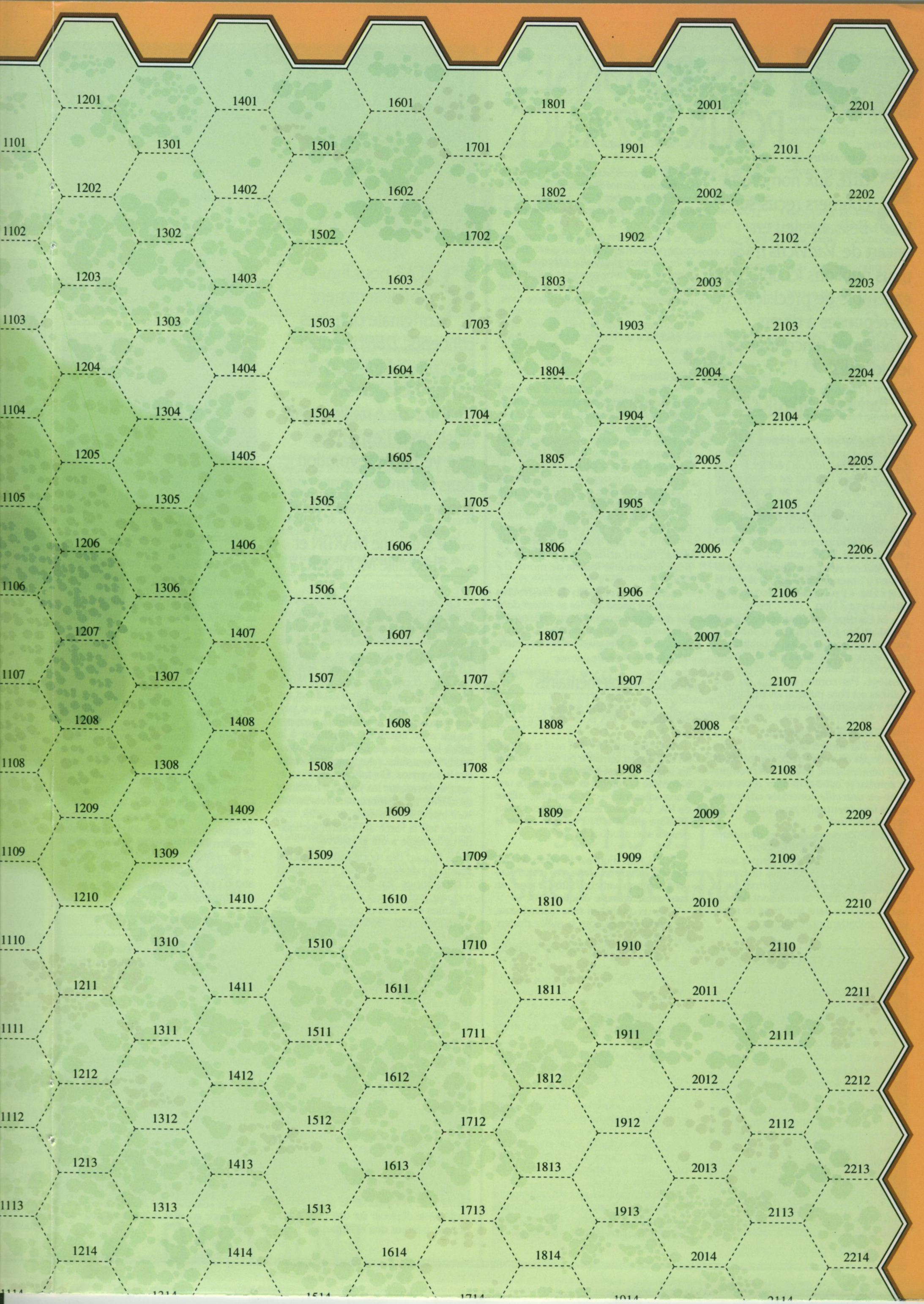
LES AGES SOMBRES

© VaeVictis - Histoire & Collections 1996. Infographie Didier Bourgeois

CHAMPS DE BATAILLE

Service cartograph


0101
0102
0103
0104
0105
0106
0107
0108
0109
0110
0111
0112
0201
0202
0203
0204
0205
0206
0207
0208
0209
0210
0211
0212
0213
0214
0301
0302
0303
0304
0305
0306
0307
0308
0309
0310
0311
0312
0313
0401
0402
0403
0404
0405
0406
0407
0408
0409
0410
0411
0412
0413
0414
0501
0502
0503
0504
0505
0506
0507
0508
0509
0510
0511
0512
0513
0601
0602
0603
0604
0605
0606
0607
0608
0609
0610
0611
0612
0613
0614
0701
0702
0703
0704
0705
0706
0707
0708
0709
0710
0711
0712
0713
0801
0802
0803
0804
0805
0806
0807
0808
0809
0810
0811
0812
0813
0901
0902
0903
0904
0905
0906
0907
0908
0909
0910
0911
0912
0913
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214


1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1501
1502
1503
1504
1505
1506
1507
1508
1509
1510
1511
1512
1513
1601
1602
1603
1604
1605
1606
1607
1608
1609
1610
1611
1612
1613
1614
1701
1702
1703
1704
1705
1706
1707
1708
1709
1710
1711
1712
1713
1801
1802
1803
1804
1805
1806
1807
1808
1809
1810
1811
1812
1813
1814
1901
1902
1903
1904
1905
1906
1907
1908
1909
1910
1911
1912
1913
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214